

SOLO
2,50
EURO

PLANET PLAYSTATION

LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLAYSTATION
PSONE - PS2



www.gamearena.it

100% INDIPENDENTE
Anno 4 - N. 6 Giugno 2002



DEUS EX

DARK SUMMIT

STAR WARS:
JEDI STARFIGHTER

SMASH COURT TENNIS
PRO TOURNAMENT

SPECIALE

Mondiali di Calcio

Giochiamoli insieme!



MG
MEDIA GROUP

ISSN 1127-6967



9 771127 696001

ALICE, L'ADSL COSÌ VELOCE CHE ARRIVA PRESTO ANCHE A CASA TUA.



Mai formula è stata così magica. Basta una parola, anzi un nome per sfrecciare su Internet veloce fino a 256 kbit/s. Alice, Flat o 20 ore, arriva a casa tua in pochi giorni ed è attiva subito dopo l'installazione, anche con l'aiuto di un tecnico o con il cd autoinstallante. Che aspetti? Per saperne di più e verificare se la tua città è coperta dal servizio chiama il 187, clicca su www.187.it o vieni in un negozio Punto 187. **ALICE, INTERNET DELLE MERAVIGLIE.**

Chiama il



o vieni nei negozi Punto 187.

TELECOM
ITALIA

di Walter Minucci

Questa volta non so nemmeno io da dove cominciare. Ne stanno succedendo di tutti i colori. E noi, poi, ce ne mettiamo pure del nostro. Cominciamo proprio da qui, allora. Siete venuti al Futur Show? Anche quest'anno a Bologna ne abbiamo combinata una delle nostre. L'anno scorso (vi ricordate?) avevamo raddoppiato; stavolta non ci bastava, e abbiamo voluto triplicare... Il nostro stand con i PC connessi a Internet (e soprattutto a GameArena) non poteva mancare, è ovvio. Non ne parliamo nemmeno. Il torneo di videogames, invece, è diventato ormai un appuntamento fisso, ma non per questo deve passare sotto silenzio. In Italia non esiste un'altra occasione per guadagnarsi la gloria del campione e portarsi a casa 50.000 Euro. E infatti siete venuti numerosissimi, più ancora dell'anno passato. Ha vinto Davide Anzalone. E bravo! Ma bravi tutti voi a colorare di mille colori l'anfiteatro bianco che anche quest'anno ha ospitato il torneo. Però la novità era un'altra. Un negozio di videogiochi. Si chiama **"G.A.S. - Fun & videogames"** e sta per invadere l'Italia. L'avete preso d'assalto, e il motivo è chiaro. Non è soltanto un negozio in cui si vendono videogiochi, è anche un punto di riferimento per tutti i giocatori. Sia per quelli esperti (che sanno di poter trovare i prodotti giusti, scelti dai gamers per i gamers), sia per quelli che preferiscono lasciarsi consigliare. E a dare i consigli c'è Sylvia, una commessa, virtuale quanto volete, ma di estrema efficacia. Tre o quattro domande e indicherà il gioco giusto. A dirlo quasi non ci si crede, bisogna provare!

E di giochi giusti questo mese ne abbiamo parecchi. A cominciare da quelli di calcio. I mondiali stanno per iniziare e la febbre prende tutti. Come sempre, fra i più scalmanati si sono distinti i redattori di Planet PlayStation. Non è stato facile convincerli a deporre i pad e concentrarsi sulla rivista. Alla fine ho rinunciato e sono sceso a un compromesso. Giocate il vostro stramaledetto torneo, ma come premio il vincitore ne farà un resoconto per i lettori. Che si sappia a quali grattacapi va incontro un povero caporedattore quando si trova di fronte a una redazione di professionisti... giocatori! Scelta vincente! Ne è saltato fuori un interessante e divertente speciale, che è finito in copertina. Bisogna capirli, però. L'euforia è giustificata. Non ci

sono soltanto i mondiali. In queste settimane abbiamo visto finalmente scendere i prezzi di tutte le console. Le nostre PlayStation (PS2 e PSOne) hanno trovato pane per i loro denti, ma non c'è da temere: Principe Nero e Dea Grigia rimangono sempre gioielli ineguagliabili, con giochi sempre di qualità superiore. Per esempio, cosa dire di Deus Ex? Un gioco che fa della semplicità la sua arma migliore, a dimostrazione che a volte non c'è bisogno di friggersi il cervello per inventare storie aggrovigliate. E poi, nella semplicità spesso si nasconde qualcosa di più complicato. Una verità più profonda, appena coperta dal sottile velo della menzogna. Deus Ex è questo. La solita storia, viene da dire all'inizio. Ma la realtà apparirà un po' diversa da come viene presentata. Così è spesso anche nella vita. Bisogna guardare sempre sotto il velo!

Un altro velo che bisogna sollevare è quello della più grande fiera dedicata ai videogiochi, l'E3 di Los Angeles. Scrivo queste righe mentre stiamo per partire, quando voi le leggerete saremo appena tornati. Delle novità che vedremo in California vi daremo conto, e non ci lasceremo sfuggire nemmeno curiosità e pettegolezzi... Quest'anno il sogno di tutti è incontrare Britney Spears. Non per farci raccontare del gioco che la THQ le ha dedicato, ma per scoprire se ha deciso di pentirsi come le ha chiesto la chiesa della Louisiana (è lì che Britney è nata). Di che cosa dovrebbe pentirsi la bella? Delle sue canzoni? Forse anche, ma soprattutto dei suoi peccati di... sesso. Tutto per colpa di un fidanzato che non ha saputo tenere la bocca chiusa, come dovrebbe fare ogni gentleman di questo mondo. C'era bisogno di raccontare a tutto il mondo quello che c'è stato tra loro? Ma si sa, il mondo è pieno di rane dalla bocca larga. Ma poi, perché pentirsi? E di che? Quello che è fatto, è fatto. Nel bene e nel male. E in fondo che ha fatto 'sta ragazza di così tanto grave?

Quasi quasi al posto suo mi pento io, che è già un paio di mesi che mi prendo questo spazio in barba al direttore. Ma vabbè, quello che è fatto, è fatto. Nel bene e nel male.

A pentirsi c'è sempre tempo.

PLANET PLAYSTATION MENU

COVER STORY

I mondiali di videocalcio 16

PROVA PLANET

Atari Anniversary Edition Redux 58

Peter Pan: Adventures in Never Land 60

Saltwater Sportfishing 61

CLASSIC

Value Series 64

AREA SOLUZIONI

Final Fantasy X 72

RUBRICHE

Posta & Pitonate 4

Planet News 8

Planet Hardware 66

Planet Cheats 68

I migliori giochi 80

I mondiali di videocalcio

▲ In un Paese di 56 milioni di allenatori, il gioco giusto al momento giusto!

Peter Pan

▶ Entrate nel favoloso mondo dell'isola che non c'è...



Smash Court Tennis Pro Tournament

▶ Come far vincere per la prima volta un Torneo alla bellissima Kournikova!



PLAY2 MAGAZINE MENU

PLAY2 REVIEW

Deus Ex: The conspiracy 26

Dark Summit 30

Star Wars: Jedi Starfighter 32

Smash Court Tennis Pro Tournament 34

ESPN NBA 2night 2002 36

Frequency 38

Tetris World 39

Everblue 40

TD Overdrive 41

Premier Manager 2002 42

Speciale Giochi di Rally 44

PLAY2 PREVIEW

Soldier of Fortune Gold Edition 48

Prisoner of War 50

Star Trek Voyager: Elite Force 51

Endgame 52

Britney's Dance Beat 53

Matt Hoffman Pro BMX 2 54

Conflict: Desert Storm 56

RUBRICHE

The Watcher 43

Hot Mike 56



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Publicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del
18/11/1998

Publisher:



Via Frua, 15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

Direttore: Roy Zinsenheim

Managing Editor: Claudio Somazzi

Publishing Editor: Walter Minucci

LA RIVISTA PER
CHI GIOCA
PLAYSTATION
PSONE - PS2

PLANET
PLAYSTATION

Chief Editor: Roy Zinsenheim

Senior Editor: Walter Minucci

Art Director: Cristian Ghezzi

Art Team: Roberta Grugnale, Ivan Piazza,
Roberto Riccardo, Michela Rolandi

Team Editoriale: Christian Boscolo, Andrea
Casetti, Laura Colombo, Alfredo Delmonaco,
Luca Del Savio, Luca Di Bella, Massimo
Losa, Marco Magni, Paolo Nobili, Matteo
Pozzi, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone'
Seccafieno, Alberto Torgano

Impianti Prestampa: Grafotitoli & Bassoli
via G. Carducci, 221 - Sesto San Giovanni (MI)

Stampa: A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14
Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione per l'Italia:
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2
20132 Milano - Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549
del 28/12/95

Concessionaria Pubblicità:
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Quaranta, 29 - 20141 MILANO -
Tel: 02/573717.1 r.a. - fax 02/573717290
Sito Internet: www.prspubl.it
Responsabile pubblicità: Bruno Pasini

ISSN 1127-6967

© Media Group S.p.A.

Per informazioni, richiesta cheats,
consigli e tutto il resto scrivete a...

- Fax: 02/48545466

- E-mail: planet@gamearena.it

- Internet: www.gamearena.it

Final Fantasy X

La madre di tutti i
GdR arriva al suo
decimo capitolo... e
noi ve ne
proponiamo la
guida completa!



LEGENDA

- | | | | |
|---|--|---|--|
| S - su | | Q - quadrato | |
| G - giù | | C - cerchio | |
| Dx - destra | | X - tasto x | |
| Sx - sinistra | | R1 - tasto funzione destra sopra | |
| S1 - diagonale in alto a sinistra | | R2 - tasto funzione destra sotto | |
| S2 - diagonale in basso a sinistra | | L1 - tasto funzione sinistra sopra | |
| D1 - diagonale in alto a destra | | L2 - tasto funzione sinistra sotto | |
| D2 - diagonale in basso a destra | | N - neutro, nessun tasto premuto | |
| T - triangolo | | | |

ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

- | | |
|--------------------|---|
| DA 0 A 40 | Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga! |
| DA 41 A 60 | Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione. |
| DA 61 A 70 | È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no. |
| DA 71 A 80 | Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione. |
| DA 81 A 90 | Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato. |
| DA 91 A 100 | Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile! |

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3,2,1... CONTATTO!



mettiamola con le cazzate! Sul Futur Show avrete letto un sacco di cose, belle e brutte. Su Game Arena vi avranno detto che era come una

gita scolastica; su K lo si paragona a una Guerra (dei Bottoni, però). La realtà è un'altra e come al solito Le Pitonate sono qui per raccontarvi solo la verità! Guardate la foto qui accanto e ditemi se non sono credibile!



ESSEMMESSE

Oggetto: BRICIOLE, BRICIOLE NEL LETTO!

Testo: HO TROVATO I CODICI PER IL GIOCO LA MUMMIA 2 PER PS2, PERÒ NON CONOSCO LA PROCEDURA PER INSERIRLI NELLA CONSOLE. MI PUOI AIUTARE? GRAZIE SERGIO
AAHH! Attento! Non sai che una terribile maledizione colpisce chiunque osi profanare la tomba dell'antico faraone? Se io te lo dico, poi la maledizione ti colpirebbe e mi sentirei in colpa. O, ancora peggio, se fossi identificato come tuo complice? Briciole, briciole nel letto a chi turba il sonno degli antichi!

Oggetto: WILMA DE ANGELI
Testo: SONO GIORGIO DI ABANO E VORREI UNA MANO SUL GIOCO

HARVEST MOON: BACK TO NATURE. VORREI SAPERE COME SI FA A CUCINARE. ASPETTO UNA TUA RISPOSTA.

Come cucinare Harvest Moon. Ingredienti (per 4 persone): 4 copie di Harvest Moon (mi raccomando, che sia di quello buono), 2 cipolle rosse di Tropea, 3 uova fresche, fecola di patate, sale e pepe qb. Accendi il forno e predisponilo perché raggiunga una temperatura orribile (sui 18mila°); nel frattempo comincia a tagliare le cipolle 'alla vecchia maniera', cioè piuttosto grossolanamente. Quando inizi a lacrimare come un poppante, telefona alla tua fidanzata e dille che le vuoi bene. Le lacrime che starai versando la convinceranno del tuo sincero

sentimento per lei e magari, la prossima volta che le metti le corna, non si incazzerà più di tanto. Sbatti vigorosamente le uova, incorpora la cipolla tagliata e aggiungi sale e pepe. Quando il composto sarà pronto, aggiungi la fecola (poca e usando un setaccio per evitare i grumi) finché il preparato non avrà raggiunto una certa consistenza. Disponi i cd sulla teglia del forno e ricopri ognuno con il composto preparato. Richiudi il forno molto velocemente (ma con grazia), lancia una fialella puzzolente in casa e scappa urlando frasi incomprensibili prima che tutto salti in aria. Salva il gatto, prima.

Oggetto: MAIL RESTRICSION

Testo: CARO PITONE SONO ANTONIO E DA PIÙ DI DUE ANNI SEGUO LA VOSTRA RIVISTA. LA COPERTINA DEDICATA A METAL GEAR 2 MI È PIACIUTA UN CASINO: POTRESTI INVIARMI L'IMMAGINE DI SOLID SNAKE A KUESTO INDIRIZZO E-MAIL? ERCANNOLO@HOTMAIL.COM GRAZIE
Pensi che anticipandoci che tu ci segui da così tanto tempo ti aiuti a raggiungere il tuo scopo? AH! Illuso! Non sai che abbiamo il cuore di pietra, il braccio d'acciaio e l'apparato idrico di stagno? Comunque, anche volendo, la foto della copertina pesa qualcosa come 100 mega o giù di lì. Ora: l'account a Hotmail ti permette di ricevere e inviare solo files non superiori a 1024K, 1536K se hai sottoscritto l'abbonamento a MSN Extra Storage. Che dici, te ne mando un pezzo per volta? Prima un braccio, poi la mano, poi la pistola, poi...

Oggetto: SULLA CORDA!

Testo: CIAO PITONE SONO ATARUMOROBOSHY DA ACIREALE! MI SAPRESTI DIRE SE USCIRÀ MEDIEVAL 3 PER PS2? RISPONDIMI TI PREGO! CIAO!
AAHAHAH! Certo che te lo saprei dire, ma dammi un buon motivo per farlo. Ti tengo in pugno, dannato Moroboshi! Lamù sarà sempre e solo mia! BWAHAHAHAHA!!!!
(PS visto che siamo vicini a Natale,

voglio essere buono: no, non uscirà e non è neanche in programma. Contento?)

Oggetto: ROBBA STRANA

Testo: CIAO PITI! SENTI MAAA... SAI SE IN FINAL FANTASY IX ESISTE LA ZEUS HUMMER? SALUTI A CHRISTIAN E A TUTTI! GIGMESS
Certo che lo so, ma non parlerò neanche sotto tortura! Natale è passato da un pezzo...

Oggetto: NONNO!

NONNO MIO!
Testo: ATTENZIONE! UNA SCOPERTA STRAORDINARIA! NEL DESERTO DEL NUOVO MESSICO SONO STATI TROVATI DEI RESTI FOSSILI DI UNA NUOVA SPECIE, IL PITOSAURO!

Finalmente potrò tornare alle mie origini, scoprire chi sono, da dove vengo, dove devo andare... anche se me lo dicono spesso in redazione, dove dovrei andare... Finalmente ho uno scopo nella vita! Ciao, io parto per il New Mexico. Ci si vede!

Oggetto: CI RISIAMO...

Testo: CIAO CUCCIOLA! SENTI, MI SONO UN PO' ROTTO DEL SOLITO PALPEGGIO... QUANDO PASSIAMO ALLE VIE DI FATTO? TUO MICIO PS=FAI CONTROLLARE IL TUO CELL PERCHÉ MI SA CHE NON RICEVE BENE I MIEI SMS...
Ah-ah. Le cose si fanno interessanti! Che dite ragazzi, scommettiamo che il prossimo SMS sarà per metà composto da asterischi di censura? E tu, Micio, ti sembra il caso? Un minimo di delicatezza, di classe... ECCECCAZZO!

Oggetto: A VOLTE RITORNANO. PURTROPPA.

Testo: CIAO PITOSAURO. QUANDO POTREMO GIOCARE ON-LINE CON LA PS2? HO COMPERATO METAL GEAR SOLID 2. È STUPENDO, FANTASTICO, L'EMOZIONE ASSOLUTA!
Giocheremo on-line con la PS2 quando sarà pronto il network broadband dedicato. Nel frattempo puoi spendere un sacco di soldi in hard disk, network adapter e cavi di rete. Ma tanto senza network non ci giochi-i! Pappappero!...

Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation



"Ecco Lusio, vedi? Se clicchi due volte con il tasto sinistro, il documento si apre. Capito?"
"Penso di sì. Ma le foto delle donne nude dove sono!?"



"Trentenne stanco della solita pastasciutta desidererebbe cambiare con una dolce torta di ragazza tutto miele con una punta di peperoncino. Astenersi pasticcleri! Non rispondo ai fermo posta." Sembra interessante...



"Comincio ad avere freddo alle coscie... Ma quanto ci mette per fare una foto!?"
"Mah, non lo so, ho cominciato a non vederci più dopo il terzo lampo accecante..."

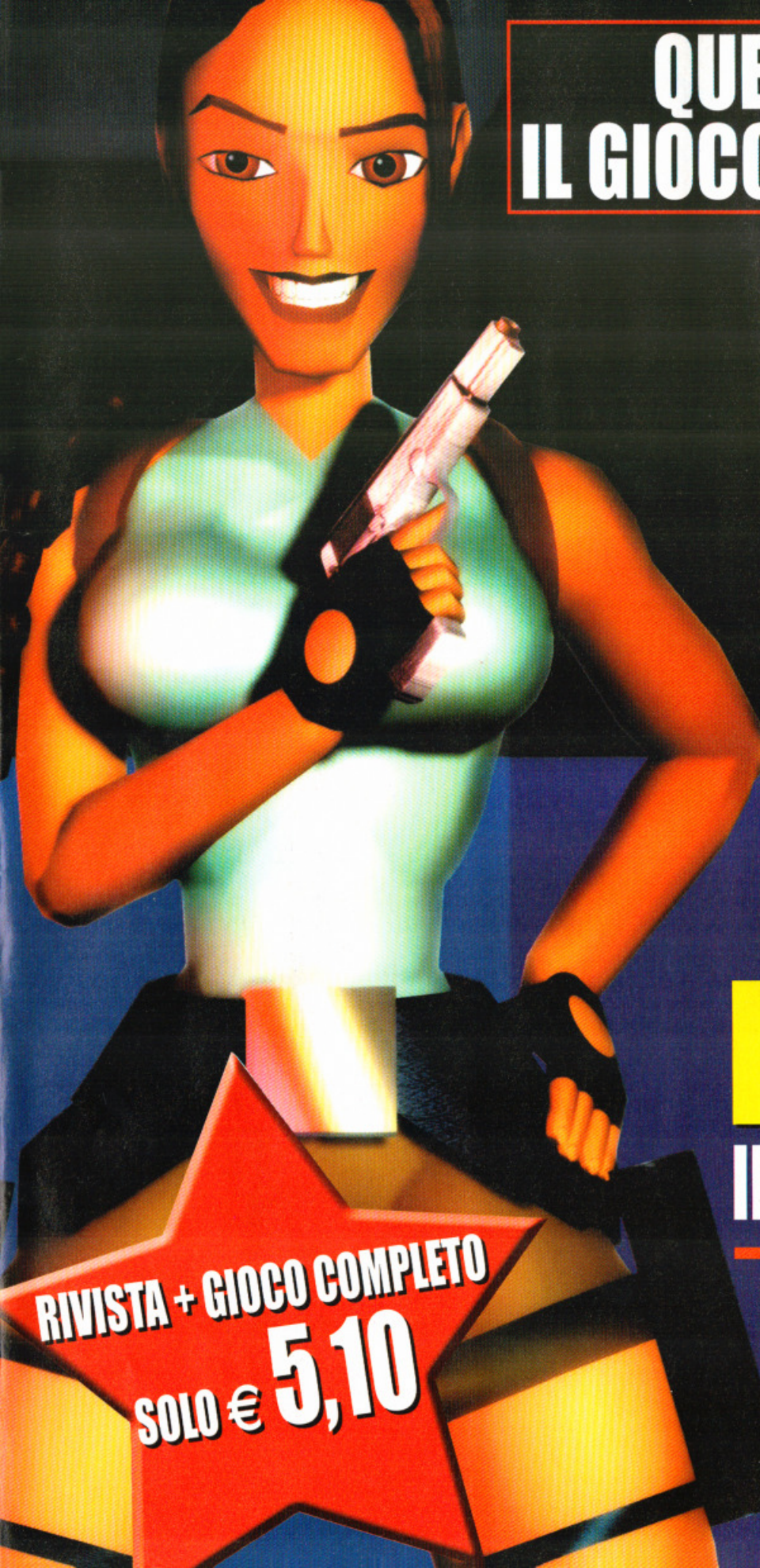


KICK-IT PRO, a sorpresa uno dei giochi più gettonati della fiera. Purtroppo c'è sempre qualcuno che esagera e alla fine ha sfondato il video con un esterno destro!

Una lacrima di nostalgia nel Museo dei Videogames... Con molta probabilità, questa è la prima console che tutti noi abbiamo avuto, l'ATARI!



"HEY PITONE! Sei lì?!"
Ma perché diavolo mi avrà dato appuntamento in un posto così buio...
MAH!



**QUESTO MESE
IL GIOCO COMPLETO DI**

K GAMES
I MIGLIORI
GIOCHI
PER IL TUO
PC
100% ORIGINALI

E'

TOMB RAIDER

IL PUGNALE DI XIAN

RIVISTA + GIOCO COMPLETO
SOLO € 5,10



IL NUOVO INDIANA JONES.....

E così, per una volta ancora, l'allievo è destinato a superare il maestro. Ci riferiamo al nuovo videogioco dedicato all'immarchesabile **Indiana Jones**, il sesto della serie, laddove la saga cinematografica si è fermata (per ora!) al terzo episodio. Comunque, in attesa di rivedere **Harrison Ford** impersonare, forse per l'ultima volta, il suo personaggio più popolare (e pare che Spielberg abbia



già in mente un copione per il nuovo film...), i patiti di videogiochi possono allegramente consolarsi con **Indiana Jones and the Emperor's Tomb**, nuovo ibrido tra avventura e azione, sviluppato dal talentuoso team **The Collective** (già autore, tra le altre cose, dell'ottimo **Star Trek: Deep Space Nine - The Fallen**). Tra le caratteristiche principali del nuovo titolo, di cui trovate qui a lato una carrellata delle primissime immagini, la possibilità di **combattere**, oltre che con la pistola e l'inseparabile frusta, anche **a mani nude**, contro avversari che sembrano sapere il fatto loro nel campo delle arti marziali! Le ambientazioni di gioco, realizzate interamente in **3D**, grazie al motore grafico proprietario di The Collective, porteranno il nostro protagonista a visitare una serie di scenari esotici e interessanti, da **Praga** alla **Cina**, come nelle migliori tradizioni della serie. Tra le altre cose, Jones sarà aiutato da una graziosa signorina di nome **Mei Ying**, della quale troverete un eloquente ritratto tra le immagini qui a lato. Per la pubblicazione del gioco, su Xbox, PS2 e PC, l'appuntamento è per il prossimo autunno!

A CURA DI LUCA DI BELLA

Arriva l'estate, tornano le farfalle e anche tantissimi personaggi del nostro mondo-console: James Bond, Indiana Jones, Lupin III, Shinobi... E c'è pure una bella, solare sorpresa per il nostro portafogli: leggete un po' qui sotto...

PSONE A PREZZI STRACCIATI!

Dalla fine del mese di maggio è possibile acquistare la PSone per appena **89 Euro!** La decisione, comunicata ufficialmente da Sony Computer Entertainment a metà dello scorso mese, è sicuramente volta a contrastare i nuovi, competitivi prezzi di Xbox e Gamecube, scesi rispettivamente a **299** e **214 Euro** e, di fatto, rappresenta un invito quanto mai allettante per tutti coloro non abbiano mai avuto la fortuna di possedere la console che ha fatto la storia del videogioco moderno. PlayStation, infatti, con le sue **90 milioni** di console distribuite in tutto il mondo, rappresenta sicuramente la console più popolare in assoluto. Commentando il cambiamento di prezzo, **Chris Deering**, Presidente di Sony Computer Entertainment Europa, ha detto: "PS one® ha



avuto un incredibile successo; sono oltre 35 milioni le PlayStation nelle case europee, e oltre 1300 i titoli disponibili.

Il cambiamento del prezzo, il primo da circa 3 anni, sarà da stimolo all'ampliamento degli appassionati di PS one, rendendo la console più appetibile per i giocatori più giovani".

In Italia, il numero di PlayStation vendute ammonta a **3 milioni e mezzo**, tra PlayStation originale e la nuova versione, la PS one.

Un numero destinato a crescere, secondo quanto si augura **Corrado Buonanno**, Presidente di Sony Computer Entertainment Italia: "Con queste novità gli appassionati di videogiochi, soprattutto i più giovani, avranno un motivo in più per avvicinarsi al fantastico mondo PlayStation". Insomma, lunga vita alla **PlayStation!**

007 NIGHTFIRE

La **Electronic Arts** ha in cantiere un nuovo gioco che utilizzerà l'immagine di 007, l'agente segreto più amato e popolare del mondo. **James Bond 007: Nightfire** proporrà uno storyline completamente nuovo, che comunque tenderà di ripercorrere i quarant'anni di vita del popolare personaggio (interpretato nel corso degli anni, tra gli altri, da **Sean Connery** e **Pierce Brosnan**). In particolare, vi troverete a scontrarvi con un nuovo nemico, il perfido **Rafael Drake**, che si è posto il canonico obiettivo di diventare il padrone del mondo. Nel corso

dell'avventura vi troverete a viaggiare per **10 diverse** località, passando dalle incontaminate isole del Pacifico alle Alpi austriache. Il gameplay tenderà - come il precedente **Agent Under Fire** - di miscelare elementi da shooter in soggettiva con altri da racing game e con altri ancora da action game in terza persona, aggiungendo al tutto il sale dei vari gadget che potrete utilizzare.



James Bond 007: Nightfire è previsto per la fine del 2002 per tutte le principali console: Xbox, PC, GameCube e PS2. La versione per PC, sviluppata da Gearbox, rispetto a tutte le altre includerà un livello aggiuntivo e la possibilità del **gioco multiplayer**. Le versioni console, da parte loro, saranno sviluppate da **Eurocom Entertainment** e potranno vantare, in esclusiva, alcuni livelli in stile **racing**.

DINO CRISIS FA TRIS!



Tornano i predatori più temuti del passato, con il terzo capitolo della saga **Dino Crisis**. Uscito in Giappone con il titolo **Survivor 3: Dino Crisis**, il nuovo episodio della popolare saga di giochi d'azione uscirà in Europa con il nome **Dino Stalker**. La trama del

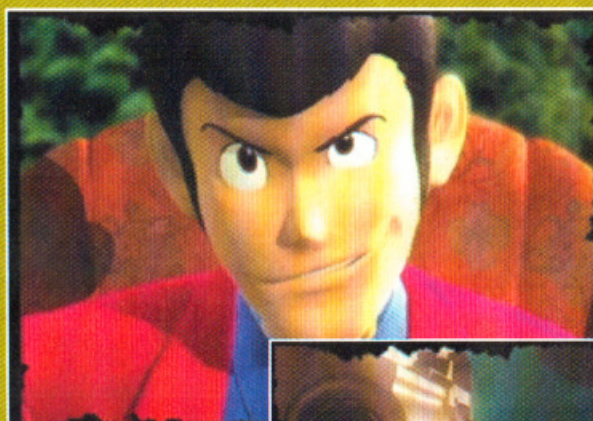
nuovo titolo non si discosta molto dai canoni del genere: il giocatore, dopo essersi paracadutato da un aereo in panne, dovrà farsi largo in un territorio popolato da un bel po' di dinosauri. Saranno oltre una **dozzina** le specie di lucertoloni con i quali avremo a che fare, ma potremo anche disporre di un arsenale adeguato (prevista, tra l'altro, la piena compatibilità con la pistola ottica **G-Con 2** di Namco). **Dino Stalker** dovrebbe arrivare in Europa entro quest'estate: nel frattempo, date un'occhiata alle prime immagini del gioco!

IMMAGINI DI CIRCUS MAXIMUS



THQ ha pubblicato nuovi screenshot relativi alla versione PS2 di **Circus Maximus**, un curioso gioco che mescola racing e combattimento a bordo di bighe, in piena epoca romana. Nel gioco potremo scegliere tra diversi **gladiatori, cavalli e bighe** da pilotare, con i quali potremo cimentarci lungo **19 tracciati** dislocati in varie ambientazioni riprese dalla Roma Imperiale, tra le quali non mancherà il **Colosseo**. Prevista anche la possibilità di raccogliere power up e di utilizzare **mosse speciali** per disarmare i nostri avversari. L'uscita della versione PS2 del gioco è prevista entro l'inizio dell'estate.

LUPIN SU CONSOLE



Continua il successo dei giochi di azione con taglio spiccatamente cinematografico. Dopo il delirio collettivo e grande successo di pubblico dello splendido **Metal Gear Solid**, toccherà a uno dei personaggi dei cartoni animati più amati in Italia continuare la tradizione. Sarà infatti il mitico



Lupin, insieme ai suoi inseparabili compagni **Jigen, Goemon e Margot** (Fujico per i puristi) a impersonare il prossimo titolo di azione/avventura annunciato per PlayStation 2 da **Branpesto**. L'impostazione sarà simile a Metal Gear Solid e vedrà il geniale ladro-gentiluomo impegnato a infiltrarsi in numerose locazioni al fine di recuperare un **tesoro** di proporzioni gigantesche. Tra le caratteristiche di gioco è interessante notare la possibilità di adottare numerosi **travestimenti**, sezioni di

combattimento e la possibilità di **dialogare** con moltissimi personaggi non giocanti. **Lupin III: Legacy of the Magic Knight** arriverà sul principe nero entro la fine dell'anno, e a giudicare dalle immagini sarà sicuramente un successo...

RESIDENT EVIL CAMBIA LOOK?

Secondo recenti dichiarazioni da parte della **Capcom**, rilasciate a Famitsu, pare che stia prendendo corpo l'intenzione di modificare profondamente la serie survival horror più nota della storia dei videogames: **Resident Evil**! Nel quarto capitolo sembra siano destinati a cambiare il sistema di controllo, la gestione dell'**inventario**, l'interazione con i **fondali** e una buona serie di altri aspetti di sicuro impatto, pur nel totale rispetto delle caratteristiche peculiari della serie. Pur confidando nella buona fede dei portavoce Capcom, restiamo alla finestra, con l'intenzione di verificare quanto prima



queste informazioni, soprattutto per quanto riguarda la versione per **GameCube** che entrerà in diretta concorrenza con **Eternal Darkness**, ma della quale non è stata ancora annunciata la data di rilascio.

PS2 SFONDA IL TETTO DEI 30 MILIONI!

Il 5 maggio 2002 ha segnato per Sony una data storica: la PS2, infatti, ha raggiunto i **30 milioni** di unità vendute in tutto il mondo!

Le vendite, annunciate con orgoglio da Sony in un recentissimo comunicato stampa, sono così suddivise:
- Nord America (Sony Computer Entertainment America Inc.): **11,3 milioni** di unità
- Giappone/Asia (Sony Computer Entertainment Japan): **9,9 milioni** di unità
- Europa/PAL (Sony Computer Entertainment Europe Limited): **8,8 milioni** di unità



"PlayStation ha mantenuto le promesse di divertimento fatte ai

consumatori", ha dichiarato raggianti **Kaz Hirai**, presidente di Sony Computer Entertainment America Inc. "Anche dopo un anno centrale per l'industria dei videogiochi, come è stato il 2001, restiamo convinti delle possibilità di crescita della nostra macchina. La domanda di PS2 è molto forte, e lo dimostrano i numeri: lo scorso febbraio avevamo annunciato che il numero di PS2 vendute aveva raggiunto i 26 milioni, e oggi, appena tre mesi dopo, siamo già a quota 30 milioni!".

Un bel balzo, non c'è che dire. I nostri migliori auguri a Sony e al Principe Nero!

SPIDER-MAN: DEBUTTO RECORD NEGLI USA!

Eccellente debutto per l'attesissimo film di **Spider-Man**: uscita nelle sale americane il 3 maggio scorso, la pellicola diretta da **Sam Raimi** (l'ex regista del cult movie **La Casa**, recentemente autore di **The Gift**, ottimo thriller) ha infatti incassato nel primo week-end di proiezioni ben **114 milioni di dollari**, polverizzando il record d'incassi precedente, 90 milioni di dollari, che apparteneva al fenomenale **Harry Potter**. Tra l'altro, il film ha anche battuto il record d'incassi per una singola giornata, totalizzando ben **43,7 milioni di dollari** nel giorno del lancio. Ma non c'è soltanto l'amore per uno dei supereroi Marvel più amati in assoluto a giustificare un simile



entusiasmo: sembra, infatti, che il film sia davvero ben realizzato, se è vero che il sito americano **Rotten Tomatoes**, che raccoglie e sintetizza il giudizio della stampa americana, ha attribuito al film un punteggio di **84 su 100**. Interpretato dalla giovane stella di Hollywood **Tobey Maguire** (già protagonista in **Le Regole della Casa del Sidro**, **Wonder Boys** e **Pleasantville**), Spider-Man arriverà in Italia il 7 giugno prossimo. Per quella data è anche prevista l'uscita del videogame ufficiale ispirato al film, **Spider-Man: The Movie**, un gioco d'azione sviluppato da **Activision** che sarà disponibile su tutte le piattaforme. Intanto, già sono in corso le riprese di **Spider-Man 2!**

IL RITORNO DI SHINOBI



Vi ricordate tutti di **Shinobi**, il mitico ninja protagonista di una serie di videogames, sia da sala giochi che per varie console (tra cui Megadrive, Saturn e addirittura

Game Gear)? Ebbene, la **Sega**, da tempo ormai impegnata come software house e quindi sviluppatrice per console un tempo sue concorrenti, ha deciso di realizzare un nuovo capitolo con l'abile ninja come interprete principale. La trama vi porterà nella città di **Tokyo**, stravolta da un terribile terremoto che l'ha resa un cumulo di rovine... e proprio tra le vie della città vi troverete a combattere con i vostri nemici. Nonostante il passaggio sulla PS2 apporterà notevoli e inevitabili miglioramenti dal punto di vista estetico (a partire dall'introduzione della grafica in 3D), il gameplay resterà sostanzialmente invariato, con la possibilità di utilizzare un sacco di **armi da ninja** e di muoversi silenziosi e letali. La Sega ha annunciato che l'uscita di **Shinobi** è prevista per la fine dell'autunno... Nell'attesa di avere una data certa, eccovi i primi screen!

WRECKLESS SFRECCIA ANCHE SU PS2!

La Activision ha annunciato che **Wreckless: The Yakuza Missions** è attualmente in fase di sviluppo per PS2. La notizia non è particolarmente sorprendente, perché questo bizzarro action-racing

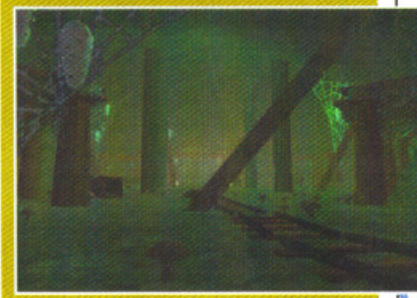
game ha riscosso un grande successo su Xbox. Nel gioco potrete scegliere tra due storyline differenti, che a seconda della scelta vi vedranno vestire i panni di **due agenti uomini o donna**. Le missioni saranno comunque sempre **20** e completandole potrete sbloccare nuove vetture (per un totale di **25**), sempre più belle esteticamente e potenti. A questo punto resta solamente da vedere come gli sviluppatori riusciranno a portare l'elevatissima qualità grafica offerta dalla versione Xbox su PS2... La risposta ovviamente ce la darà solo l'uscita del gioco, prevista per la fine del 2002. Vi terremo aggiornati!



EVERQUEST ARRIVA SU CONSOLE



Sony Online Entertainment ha annunciato di essere attualmente al lavoro sulla conversione per PS2 di **Everquest Online Adventure**. Il titolo sarà una versione ridotta e corretta di quella per PC e dal punto di vista della trama si collocherà 500 anni prima dei fatti narrati nel succitato capitolo. Dal punto di vista del gameplay ben poco cambierà, e avrete a disposizione **nove razze** differenti, **13 classi** e la possibilità di modificare i **volti** dei componenti il proprio party. L'universo di gioco sarà incredibilmente ampio - si parla di oltre **360 miglia quadrate** - con nove grandi città e conformazioni del terreno differenti. Ovviamente l'uscita di **Everquest** è subordinata all'attivazione del servizio online della PS2 e dunque ben difficilmente si vedrà qualcosa entro l'inizio dell'anno prossimo. E stiamo parlando del Giappone...



GIAPPONESI IN FILA PER WINNING ELEVEN 6!

I giapponesi, si sa, vanno matti per i videogames. Logico, dunque, che l'uscita di un gioco atteso come **Winning Eleven 6**, per di più a poche settimane da un evento rilevante come i mondiali di calcio di Corea e Giappone, crei un bel po' d'entusiasmo tra i nostri cugini dagli occhi a mandorla. Ieri è stato il giorno del lancio ufficiale del gioco e, come prevedibile, i giapponesi hanno risposto in massa all'appello. Caos? Scene di panico? Furti con scasso? Macché, stiamo parlando del Paese più ordinato del mondo! I giapponesi si sono educatamente messi in fila, in una Tokyo notturna e vivace, attendendo pazientemente il loro turno alla cassa! Su **Winning Eleven 6** ci eravamo già soffermati un paio di settimane fa: il gioco supporterà l'uso dell'hard disk PS2 (che in Giappone è già abbastanza diffuso), consentendo di ridurre davvero al minimo i **tempi di caricamento**; i giocatori saranno ancor più dettagliati,



Soccer; saranno presenti nuove squadre di club, oltre a quelle già viste in **Pro Evolution Soccer**, tra le quali **Anderlecht**, **Ranger Glasgow**, **Celtic Glasgow** e

con modelli costituiti dal **triplot** dei poligoni della precedente edizione del gioco (uscita in Europa lo scorso novembre, con il nome **Pro Evolution**



Galatasaray (per un totale di **40 squadre**); anche il database delle squadre nazionali sarà aggiornato, con l'inserimento di tutte le Nazionali presenti ai mondiali di Corea e Giappone (**Costarica**, **Ecuador**, **Senegal** ecc.); saranno presenti i nomi originali dei giocatori di **36 nazioni**, che includeranno tutti i Paesi europei e diversi

Paesi extra-europei, tra i quali **Argentina**, **Nigeria**, **Uruguay**, **Turchia**, **USA**, **Camerun** e altre ancora (purtroppo manca il Brasile... ci toccherà veder giocare ancora Facu al posto di Cafu!). Invariato, nella sostanza, il sistema di controllo, anche se sarà aggiunta la possibilità di effettuare **dribbling** in piena velocità. Per la versione europea del gioco, che si chiamerà inevitabilmente **Pro Evolution Soccer 2**, ci sarà da attendere il prossimo autunno.

LE CLASSIFICHE DEI GIOCHI PSONE DI G.A.S.

ITALIA

1. FINAL FANTASY IX (PLATINUM)



2. CHI VUOL ESSERE MILIARDARIO
3. PRO EVOLUTION SOCCER
4. FIFA 2002
5. Final Fantasy VIII (Platinum)
6. GT2 Platinum
7. Syphon Filter 3
8. Harry Potter e La Pietra Filosofale
9. GTA 2 (Platinum)
10. Football Manager 2002

La presenza di tanti titoli Platinum anche all'interno della classifica PSX significa che siamo proprio in dirittura d'arrivo. Tipo: "Beh, visto che di giochi belli per PSX non me ne fanno più, tanto vale completare la collezione di quelli vecchi. Tanto ora costano anche di meno!..." E infatti fa anche sorridere la presenza del vetusto GTA2 al nono posto...

U.S.A.

In America non sanno più a che santo votarsi! Ma che diavolo è Yu-Gi-Oh!?!? Un gioco di danza al secondo posto conferma che si sono bevuti anche il cervello insieme alla Cherry Coke! E Spider-Man al quarto indica che la febbre del Ragno non si placa...

1. 1. YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES



2. DANCE DANCE REVOLUTION KONAMIX
3. STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES
4. Spider-Man 2: Enter Electro
5. Marvel Vs. CAPCOM
6. SpongeBob SquarePants: SuperSponge
7. Final Fantasy IX
8. Arc the Lad: Collection
9. Worms World Party
10. Tekken 3

U.K.

1. FIFA WORLD CUP 2002



2. HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE
2. SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE
3. HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE
4. Monster, Inc.
5. FIFA 2002
6. Dancing Stage Euromix (Platinum)
7. Rayman Rush
8. Simpson's Wrestling
9. Tony Hawk's Pro Skater 3
10. Spider-Man 2: Enter Electro

Che l'Inghilterra fosse un Paese appassionato al calcio quanto il nostro, lo sospettavamo da tempo. Basta guardare i primi cinque posti della classifica: o sono giochi per bambini o sono giochi di calcio! E per chi non può godere di Spider-Man: the Movie su PS2, c'è sempre il buon vecchio Enter Electro...

LE CLASSIFICHE DEI GIOCHI PS2 DI G.A.S.

ITALIA

1. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



2. PRO EVOLUTION SOCCER
3. FIFA 2002
4. GTA 3
5. GT3 A-Spec (Platinum)
6. Crash Bandicoot: l'Ira di Cortex
7. Maximo
8. State of Emergency
9. Moto GP 2
10. F1 2001 EA

Rimane invariata la testa della classifica, primo e secondo posto: sintomo che sparare senza essere visti e tirare calci a un pallone sono gli sport preferiti dai videogiochi italiani. Risposta G.A.S., cosa che ci fa solo piacere, vista anche l'imminente uscita della versione PC.

U.S.A.

Tra film e videogiochi, l'America sta impazzendo (nuovamente) per Spider-Man. In uscita nelle sale italiane il 7 giugno, il nuovo film di Spidey sta facendo sfracelli; basta che leggete la recensione della bellissima versione PC su K. Mentre noi aspettiamo...



1. SPIDER-MAN: THE MOVIE
2. GTA3
3. GT3 A-SPEC
4. Final Fantasy X
5. Medal of Honor: Frontline
6. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
7. Twisted Metal: Black (Platinum)
8. Max Payne
9. Virtua Fighter 4
10. Tony Hawk's Pro Skater 3

U.K.

1. FIFA WORLD CUP 2002



2. LMA MANAGER 2002
3. GTA 3
4. GT3 A-Spec (Platinum)
5. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
6. Tekken Tag Tournament (Platinum)
7. State of Emergency
8. Tony Hawk's Pro Skater 3
9. Star Wars: Starfighter (Platinum)
10. This Is Football 2002 (Platinum)

C'è poco da dire: l'Inghilterra impazzisce per il calcio. Ma questo già lo sapevamo. Quello che bisogna notare è come siano tornati 'di moda' i primi titoli PS2 grazie alla riedizione deprezzata, la Platinum. Segno questo che i giochi sono effettivamente buoni, anche il bistrattato Starfighter, solo che costavano troppo per quello che valevano. Ora si comincia a ragionare...



DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



Una guerra combattuta a colpi di sorrisi, cordialità, amore, caccia, pesca e sport. E videogiochi, naturalmente. Perché quando si parla di videogiochi, c'è solo un nome che vi deve venire in mente: K PC Games. O Planet PlayStation. O Planet Xbox. In effetti sono un po' tanti da tenere a mente... Meglio usare un nome solo: Game Arena.

I racconti che si fanno al ritorno da una fiera di videogiochi hanno il sapore di un bollettino di guerra. Tanti scontri, molte vittorie, nessuna sconfitta, qualche ferito. Ma tutti sono tornati a casa. Come in *Black*

Hawk Down: non si lascia indietro nessuno. E proprio come un battaglione, Game Arena si è armata ed è partita per liberare Bologna.

Dai racconti di uno dei nostri soldati...



Il negozio di G.A.S. è stato preso d'assalto per 3 giorni ininterrottamente!

“

La zona d'operazioni nella quale ci trovavamo era vasta.

• • • Tre aree. La prima era lo stand vero e proprio. Otto postazioni. Noi li chiamavamo 'nidi', come gli sporchi buchi delle MG crucche, ai tempi dello Sbarco. Dannazione, che brutta faccenda quella...!

In ognuno degli otto nidi si combatteva duro; ricordo ancora i due frontali, quelli dove operava la pattuglia Ghost Recon. I Fantasma, li chiamavamo noi. Quei bastardi sbarcano negli hot

spot, colpiscono e svaniscono come... come fantasmi.

Al centro dello stand c'erano quattro nidi, due coppie che si fronteggiavano per incrociare meglio il fuoco, separate da un muro tanto alto che non ci potevi vedere oltre. L'ideale per un'imboscata. LAN Centrale, la chiamavamo già negli alloggi, nominandola a bassa voce, come per paura, tra una storiella da uomini e un sorso di Gingerino Giommi. Sapevo che dovevamo stare attenti, laggiù. Infatti decidemmo di alternare la squadra Wolfenstein con quella... quella... dannazione, come diavolo si chiamavano quei decorati al valore? Ma sì, quelli con la Medaglia d'Onore del Congresso?! Bah, non me lo ricordo, dannazione! Deve essere stato tutto quel cordiale che distribuivano già alla mensa... PUAH! Che schifo! Sta di fatto che quei quattro nidi pullulavano di soldati dalla mattina alla sera. Non c'era modo di avvicinarsi alla LAN Centrale, sempre zeppa di combattenti e spettatori che se ne stavano lì, alcuni inebetiti a fissare i compagni che venivano massacrati frag dopo frag, altri che urlavano di buttarsi a destra, a sinistra, in alto, in basso... E le urla si mischiavano con le esplosioni e con le grida dei feriti.

Sul lato esterno la situazione non sembrava essere diversa: due nidi di quelli seri. Seri come Sam il Serio. Quel dannato bastardo! Sempre col sorriso sulle labbra e il lanciarazzi carico. Prima o poi si farà una risata di

troppo e

gli bucheranno la pancia, a quello!... A coprirci le spalle, a sud dello stand, c'era la collina, l'Edicola la chiamavamo noi, già in mensa, tra un panino al salame e uno con la mortadella. Sporco lavoro quelli dei ragazzi dell'Edicola. Ricordo ancora la faccia di quello che dirigeva le operazioni, il Tenente Prosperti. Quello era capace di venderti una stecca di sigarette anche se non fumavi! Chissà che fine avrà fatto quel bastardo! Mi piacerebbe incontrarlo ancora...

Ma dove si combattevano le battaglie più sanguinose era nella Zona 2, quella che chiamavamo Il Negozio. Se lo guardavi da fuori, sembrava di essere tornati ai tempi dell'addestramento, quando ti facevano fare più code che sessioni di tiro. Un'unica, grande ressa dalla quale spuntavano teste, mani, braccia, a volte addirittura gambe. Giurerei di aver visto anche un ginocchio sovrastare la folla... Oppure era un'allucinazione provocata da quei dannati medicinali che ci davano giù, in infermeria, dove c'erano tutte quelle pupe da sballo in



Le Game Arena Pin-Up sono campionesse olimpioniche di Lancio del Gadget!



Al centro, Sylvia, la commessa virtuale più in carne e ossa che ci sia!

Bologna 19-22 aprile 2002

FUTUR SHOW 3002: PIÙ CHE UNA FIERA, UNA GUERRA!



divisa. Già nelle camerate, tra una sigaretta e un SMS, fantasticiamo sempre coi ragazzi su quando tutto questo finirà e di come qualcuno se ne porterà via una per mettere su famiglia. Una bella casa, un pezzo di terra da lavorare e lei, bellissima, sul porticato, circondata dai marmocchi. E che cosa puoi volere in più dalla vita? Un Luca-no? Ma dai...

Dove ero rimasto? Ah già, Il Nego-zio... Brutta faccenda quella. Ci hanno fatto fuori tutto. Tutto. Chi ci ha rimesso di più sono stati il Caporale Geoff Crammond e le Legioni di Empire Earth. Crammond ha visto volare fuori dal Negozio qualcosa come mille delle sue unità, i GP3 a 5 Euro. Se li sono portati via tutti. Tutti. Mi piace pensare che ora siano in un posto migliore di quel dannato deposito dove se ne stavano uno sopra l'altro, come profughi.

Le Legioni di Empire Earth erano invece le più

GLI EROI DI HOGAN



Pitone



Barbara



Sogliola



Mario



Somazzi



Francesco



Paco e Silvy



Andrea



Prosperi



Walter



Di Bella



Wilma



Pozzi



Roy (con la sua ultima compilation)

ricercate. Sembrava che tutto il mondo si fosse riversato in quei pochi metri quadri alla loro ricerca. Noi della Squadra Operativa non li abbiamo neanche visti passare e anche quando erano finiti, nonostante avessimo esposto le loro targhette ben visibili, tutti le venivano a cercare come se nessuno fosse mai riuscito a trovarle.

Per tre giorni Il Negozio è stato preso d'assalto mentre la task force che lo presidiava, i ragazzi del G.A.S., respingeva gli attacchi uno dopo l'altro, senza sosta. Meriterebbero una medaglia per quello che hanno fatto! Ma chi di noi non la meriterebbe?

Altra



Alyssa, bionda come la birra e russa come l'insalata. E come Sogliola, che a russare è un vero campione!



L'Edicola della gestione Di Bella. Non male, ma Prosperi è un'altra cosa!



L'Arena del torneo di UEFA Challenge



**MEDIA GROUP AL FUTUR SHOW
VINCI 50.000 EURO
GAME ARENA CONQUISTA BOLOGNA**

storia quella della Zona 3, l'Arena. Era così che chiamavamo quell'anfiteatro naturale a ovest. Sembrava fatto apposta per permettere ai civili di osservare tutto quello che succedeva, mentre quei poveri ragazzi che ci stavano dentro si trovavano a fronteggiare il più grande plotone d'esecuzione della loro vita. Così, sotto gli occhi di tutti. Ma hanno combattuto valorosamente. Ne ho visto persino qualcuno che si pavoneggiava di fronte alla televisione, mentre il corrispondente di guerra leggeva il bollettino dei caduti in diretta! Poi ci fu quell'episodio... il tradimento di Bruno, l'addetto alla Radio. Dopo la firma del patto di non belligeranza che doveva durare tre giorni, sembrava che le cose dovessero andare per il meglio. All'alba del terzo giorno però, Radio Bruno (così lo chiamavamo noi, giù al circolo, tra una partita di ping pong e una al calciobalilla) ha cominciato a non rispettare i patti, trasmettendo il suo messaggio destabilizzante anche durante le ore di coprifuoco, quando eravamo noi a dover trasmettere. Fu allora che gli Altri Comandi decisero che



Il volo di un oggetto è un'esperienza sempre bella da osservare...

era arrivato il momento di contrattaccare. L'addetto al Pezzo, così chiamavamo il CD-player che ci teneva su durante i momenti di sconcerto, sparò le sue bordate, cambiando spesso genere di munizioni per confondere l'avversario: Kylie Minogue, Afroman, Frank Sinatra & Dean Martin, Tao, ma soprattutto Oasis. Un muro di suono che ha fatto ben presto desistere Radio Bruno a mettere in atto le sue sporche, grandi manovre.

Fu proprio nell'Arena che si consumò il dramma finale, l'ultima sfida, la battaglia del secolo a colpi di UEFA Champions League: così aveva affettuosamente rinominato le armi con cui si decise a chi sarebbero andati i 50.000 Euro della ricompensa finale. Che scontro, ragazzi! Che battaglia!

Alla fine l'hanno spuntata i soliti irriducibili del FIFA Club, nonostante le armi non fossero le loro. Ma hanno saputo dimostrare che anche fuori casa, quando si combatte con equipaggiamento non convenzionale, se la sanno cavare. Il merito va a Davide Anzalone, David125, come lo chiamavamo giù nelle docce, ironizzando su quel soprannome...

Eh sì, quella del Futur Show 3002 è stata proprio una sporca guerra. Ma, come si dice, qualcuno doveva pur combatterla, no? E allora meglio far scendere in campo i migliori. Ecco perché hanno scelto noi."

Scherzi a parte, quella del Futur Show è stata un'esperienza indimenticabile. Per tre giorni la folla si è alternata tra le postazioni di gioco e il negozio di GAS, presenziando agli scontri del torneo di UEFA Challenge nel tempo libero.

Come ha avuto occasione di constatare chi ci ha visto in azione allo SMAU di 2 anni fa o al Futur Show dell'anno scorso, anche in questa edizione non ci siamo risparmiati...

Noi di Game Arena siamo olimpici di Lancio del Gadget. Non ci batte nessuno. Un palco, le Game Arena Pin-Up, il sottoscritto on-the-mike e una pioggia di regali. Cappellini, magliette, giochi, joypad, teli mare, zaini, borse, borsette, borsine, borse sotto gli occhi... di tutto! Se avessi lanciato la mia maglietta sudata, avreste

preso anche quella, salvo poi rilanciarla indietro con sdegno. Oppure no, visto che eravamo tutti griffati Russell (le avete ammirate le nostre T-shirt e le felpe?). Vi abbiamo dato in pasto tutto quello che potevamo, escluse le Game Arena Pin-Up, perché quelle me le volevo tenere per me, al massimo avrei potuto lanciarvi canotte, gonnelline e short, tutto rigorosamente della linea Fairly. E già questo sarebbe stato un grosso sacrificio, perché, ragazzi, avete mai visto niente di più sexy? Voglio dire: alzare lo sguardo tutti i giorni e vedere Lucio Prosperi o, per dirne una, Manuela, in pantaloncini e t-shirt Fairly sono due cose ben diverse!

Ti cambia il volto della giornata...

Che dire di altro? Un grosso GRAZIE virtuale a tutti voi per essere intervenuti e un BRAVI a tutti i membri dello staff di Game Arena che si sono prodigati per rendere il nostro avamposto così efficiente. Ci si vede il prossimo anno!



"Milady, posso avere l'onore di averla a cena con me da 'Sergio e Franco gli Incivili'? Sa, ho già prenotato..."



Consiglio: se non volete vedere pubblicate certe foto, NON FATELE! O pagate di più...



I veri mostri, i veri campioni di domani, sono loro.





'Murble, murble... 49 Euro sarebbero Lire... che poi equivalgono a Dollari...'



Lo stand principale con le otto postazioni di gioco. Un delirio!



UEFA CHALLENGE: TRIONFA DAVID125 E CON LUI TUTTO IL FIFA CLUB

Che dire? La storia si ripete.

Come è andata a finire forse lo saprete già, ma visto che l'abbiamo organizzato noi, state pur sicuri che quello che troverete scritto qui è la pura e semplice verità!

Il vincitore del Torneo è **Davide Anzalone**, nickname **David125**, una vecchiaia conoscenza di Game Arena, frequentatore dei nostri forum e chatter selvaggio, oltre che vice campione mondiale di FIFA. Ha battuto la Lazio di **Andrea Rocca** in un'infuocata finale con il suo Real Madrid, la squadra in assoluto preferita da tutti i partecipanti al Torneo. **Risultato: 5 a 3**.

Da notare come, già dalle semifinali, tutti i concorrenti facessero parte del **FIFA Club**, a testimonianza di come questi ragazzi non ci sappiano fare solo con il gioco della Electronic Arts, ma anche con **UEFA Challenge**.

Durante le giornate di qualificazione se ne sono viste di tutti i colori! La cosa più bella è stata vedere che partecipavano al gioco intere famiglie, prevalentemente padre e figlio. Come **Battista** e **Andrea Nichetti**, sconfitti però entrambi alle eliminatorie. O anche la premiata coppia **La Leggia**, **Andrea** e **Alessandro**, padre e figlio entrambi facenti parte del **FIFA Club**.

Dalle **semifinali** in poi, la situazione si è fatta fremente, anche se meno caotica. Era già lunedì, e i presenti erano lì solo e unicamente per la finale, per vedere chi si portava a casa i 50.000 Euro del premio partita.

La partita è andata via liscia: ben bilanciata dall'inizio alla fine, qualche goal mangiato da Rocca e qualche finezza artistica di Anzalone hanno fatto sussultare gli astanti che osservavano il match sugli enormi **vidiwall** laterali. Due goal di vantaggio sono comunque i testimoni della superiorità di Anzalone, freddo sin dall'inizio e munito di asciugamano tergisudore; lo scorso anno giocava con un guanto di lattice da cucina (o da pornodivo, se preferite) per evitare di perdere il grip sul joypad!

Allo scadere del tempo l'urlo liberatorio e l'alzata di braccia. Seguono la consegna del premio, l'incontro con la stampa e (speriamo) la sbronza per i festeggiamenti. E anche qualche foto in più del previsto con la madrina del Torneo, la nostra **Wilma**, ripresasi dalle vicende calcistiche del giorno prima: l'Inter vinceva al Bentegodi di Verona 2 a 1 contro il Chievo. Al 91esimo Cossato pareggiava per la squadra di casa, decretando l'inizio della discesa nell'abisso per la squadra nerazzurra. Come sono andate le cose, lo sapete tutti.



Numerosi fan di K e Planet PlayStation si sono fatti avanti in cerca dei loro idoli giornalistici...



**"Sorridi scemo che c'è la TV!"
"CIAO MAMMA!"**



SPECIALE

CALCIO:
VERSO
I MONDIALIMONDIALI
FIFA 2002PLANET
GOTO
5.5

Casa: Electronic Arts
Numero giocatori: 1-8
Blocchi memoria: 2-3
Compatibilità: Dual Shock (analogico e vibrazioni), Multi Tap

Grafica 4
Gameplay 6
Sonoro 8
Longevità 5
Originalità 6

A favore:

- È il gioco ufficiale dei Mondiali
- IMHO, 'sto nuovo sistema di passaggi e tiri non è mica male...
- La telecronaca di Caputi e Bulgarelli rimane la migliore sulla piazza

Contro:

- Dissipato l'intero database della serie FIFA: ci sono solo 41 Nazionali!
- Grafica a tratti imbarazzante, specie in fatto di fluidità
- Esiste un certo Pro Evolution Soccer...



Dunque, calcolando che la prima fase finisce il 14 con i gironi D e H, ma già il 15 cominciano gli ottavi per le qualificate dei gruppi A, B, E e F... No no, mi dispiace, proprio non ce l'ho il tempo di giocare con la protesi mondiale di FIFA 2002...



Con ogni probabilità il pallone scagliato in rete finirà alle spalle del portiere... dopotutto stiamo parlando di FIFA.

I Mondiali di calcio... Opportunamente definiti da un mio caro amico "il bene estremo", come e più delle Olimpiadi sanno riaccendere in tutti gli appassionati quello spinto sportivo, quel senso dell'evento, quelle gioie e quelle sofferenze che, nei quattro anni che intercorrono tra una competizione e l'altra, solo rari episodi riescono a trasmettere (l'ultimo Lazio-Inter, per esempio...). E quanti ricordi che partono in random: 1986 (i primi di cui abbia vaga memoria): i magheggi di Maradona e Platini, le manone di Pfaff, gli inuttili Kalle-gol di Rummenigge e Rudi Voller in finale, l'International Soccer di Andrew Spencer su Commodore 64...

Finalmente stanno arrivando! Non ne potevo più... Far passare gli anni dispari, quelli senza né Mondiali, né Europei è davvero una faticaccia! Adesso però ci siamo: 31 maggio 2002, Seoul World Cup Stadium, Francia-Senegal... e l'emozione prende il via!

Come da tradizione le varie software house stanno facendo a cazzotti per buttare fuori il gioco giusto, quello in grado di catturare l'attenzione della massa di appassionati della sfera di cuoio e pixel. La Electronic Arts, veloce e abile come una mangusta, si è subito accaparrata i diritti della manifestazione. È dunque naturale dare più spazio a Mondiali FIFA 2002 nella sua incarnazione per PSX. Fanno da degne damigelle d'onore, comunque, le recensioni di tutti gli altri titoli: ISS 2, Red Card e Beckham David Soccer. La sfida è iniziata... e sarete voi, alla fine, a decidere chi sarà il vincitore e chi potrà sollevare la coppa del miglior simulatore di calcio del 2002! E visto che i punti di contatto tra videogames e realtà continuano a essere sempre più frequenti, la redazione di Planet PlayStation ha voluto giocare il Mondiale dell'Italia... A voi il resoconto!

LE FINALI

Ecco l'elenco completo delle finali dei Mondiali passati, in puro stile schedina di Novantesimo Minuto:

Uruguay '30: a Montevideo, Uruguay batte Argentina 4-2, Dorado (U), Peucelle (A), Stabile (A), Cea (U), Iriarte (U), Castro (U)

Italia '34: a Roma, Italia batte Cecoslovacchia 2-1 d.t.s., Puc (C), Orsi (I), Schiavio (I)

Francia '38: a Parigi, Italia batte Ungheria 4-2, Colaussi (I), Tiktos (U),

Piola (I), Colaussi (I), Sarosi (U), Piola (I) **Brasile '50:** a Rio de Janeiro, Uruguay batte Brasile 2-1, Friaca (B), Schiaffino (U), Ghiggia (U)

Svizzera '54: a Berna, Germania Ovest batte Ungheria 3-2, Puskas (U), Czibor (U), Morlock (G), Rahn (G, 2)

Svezia '58: a Stoccolma, Brasile batte Svezia 5-2, Liedholm (S), Vavá (B, 2), Pelé (B), Zagallo (B), Simonsson (S), Pelé (B)

Cile '62: a Santiago, Brasile batte



Le entrate in scivolata sono uno dei metodi migliori per entrare in possesso del pallone.

1990: Higuaita il portiere matto della Colombia, San Siro che ospita la Germania di Brehme, Matthaus e Klinsmann, Totto Schillaci capocannoniere, Kick Off per Amiga 500...

1994: Baggio che risolve a suon di miracoli una partita dopo l'altra ma cade poi sul rigore decisivo, Leonardo e Tassotti che rifanno la faccia a gomitate a Tab



Graficamente il gioco è un passo indietro rispetto al recente passato.

Ramos e Luis Enrique, Salenko che mette cinque pare al Camerun, Sensible Soccer su Amiga 1200...

1998: la cavalcata di Bobo Vieri contro la Norvegia, l'Italia eliminata da un altro maledetto penalty (quello di Gigi Di Biagio), il malore di Ronaldo, FIFA '98 su PC...

TUTTI I DIRITTI RISERVATI BLA BLA

E siamo al presente, ai Mondiali di Corea e

Giappone 2002 che, inaugurati il 31 maggio dal match **Francia-Senegal**, costelleranno di emozioni le nostre mattinate, fino all'attesa finalissima di **Yokohama**, in programma il 30 di giugno. Il problema è che la **EA Sports**, detentrici delle licenze ufficiali su qualsiasi essere vivente e/o cosa in grado di calcare un rettangolo di gioco (inclusi quelli da basket, football americano, rugby, hockey su ghiaccio...) si è pochissimo sforzata per sfruttare questo consistente vantaggio sulla concorrenza, facendo di **Mondiali FIFA 2002** una manchevole appendice del già controverso settimo episodio della serie PlayStation, uscito a fine 2001. Come da tradizione, i "©" e i "TM" si sprecano, sia a livello di sponsor (complimentoni alla **Adidas** che tiene, come si suol dire, un piede in due scarpe piazzando l'immagine del suo nuovo pallone **Fevernova** - quello attualmente in uso sui campi nipponcoreani - sia qui che sulla cover di **Winning Eleven 6**, uscito a fine aprile proprio in Giappone), sia di nomi dei giocatori, grazie al consueto mega-accordo con la Federazione Internazionale dei Calciatori Professionisti (**FIFPro**): sì, proprio quella che ci costringe, a ogni release della serie di **Pro Evolution**, a passare intere notti a rovinarci gli occhi navigando su e giù per l'editor in cerca della reale identità di un Butabista, un Robeca o (peggio) un Falera qualsiasi...

LA SOLITA DISFIDA

I continui riferimenti ai titoli calcistici **Konami**, da un lustro rivali dell'altrimenti incontrastato marchio **FIFA** (d'accordo, siamo anche noi che calchiamo la mano, ma sapete che la stampa ci sgualza in "sta robaccia dualistica, stile Beatles vs Stones, Schumacher vs Montoya, pandoro vs panettone ecc."), non sono affatto casuali; il confronto si era sempre basato su un catalogo di pro e contro che ciascuna serie poteva far valere sull'altra: **FIFA** col suo database sterminato e la sua giocabilità immediata, **ISS Pro/PES** con la sua profondità simulativa e i suoi controlli realistici. Ora, se già **FIFA 2002**, con la sua mezza rivoluzione in fatto di sistema di tiri e passaggi (non più "semiautomatici" ma affidati a un misuratore di potenza e a una completa dirazionabilità) ha allontanato la serie dal paradigma arcade che ne aveva determinato la fortuna, la qui presente edizione **Mondiali** perde anche l'ultimo punto a proprio favore limitandosi a riprodurre il solo torneo di Corea e Giappone. Proprio così: spariti i club, i campionati e le coppe, custom o reali che

fossero, resta solo il manipolo delle **32 Nazionali** finaliste più altre **9** non qualificate e qualche eventuale (suppongo) compagine bonus. E manca anche l'editor!

QUANDO LA FIDELIZZAZIONE È PIÙ FORTE DEL SENSO CRITICO

Capito il giochino della Electronic Arts, nel più puro e detentore spirito da multi-profittrici (stile porcellino in cappello a cilindro con gli occhietti a forma di "\$")? Fa uscire **FIFA 2002** con **TUTTO** tranne i Mondiali (qualificazioni comprese), e sei mesi dopo lo ripubblica con **SOLO** i



L'intelligenza Artificiale dei portieri è bassina e segnare risulta un'impresa ancora più agevole.

Mondiali. Tristezza... Tristezza al quadrato, se pensiamo che il teatro di questo scempio è la povera PSone, già alle cozze di suo e presa per giunta per i fondelli da operazioni come questa o come (per par condicio) quella della Konami che ci ha convertito **Pro Evolution Soccer** da PS2 replicando di fatto il prequel **ISS Pro Evolution 2** con le squadre aggiornate... Tristezza al cubo se diamo poi un'occhiata alle classiche di vendita che vedono comunque primeggiare le truffe in questione...

Ma alla fine siamo qui a parlare di videogiochi più che di strategie di marketing, sicché tocca entrare nel vivo: dopo una pomposa introduzione che, sulle note dell'inno ufficiale scritto da Vangelis ed eseguito dalla London Metropolitan Orchestra, ci mostra i pupazzotti dei vari Mendieta, Ljungberg e Rivaldo impegnati in ipotetiche partite e improbabili premiazioni,

Cecoslovacchia 3-1, Masopust (C), Amarildo (B), Zito (B), Vavá (B)
Inghilterra '66: a Londra, Inghilterra batte Germania Ovest 4-2 d.t.s., Haller (G), Hurst (I), Peters (I), Weber (G), Hurst (I, 2)
Messico '70: a Città del Messico, Brasile batte Italia 4-1, Pelé (B), Boninsegna (I), Gerson (B), Jairzinho (B), Carlos Alberto (B)
Germania '74: a Monaco, Germania Ovest batte Olanda 2-1, Neeskens (O, rig.), Breitner (G, rig.), Müller (G)
Argentina '78: a Buenos Aires, Argentina batte Olanda 3-1 d.t.s.,

Kempes (A), Poortvliet (O), Kempes (A), Bertoni (A)
Spagna '82: a Madrid, Italia batte Germania Ovest 3-1, Rossi (I), Tardelli (I), Altobelli (I), Breitner (G)
Messico '86: a Città del Messico, Argentina batte Germania Ovest 3-2, Brown (A), Valdano (A), Rummenigge (G), Voller (G), Burruchaga (A)
Italia '90: a Roma, Germania Ovest batte Argentina 1-0, Brehme (G, rig.)
USA '94: a Los Angeles, Brasile batte Italia 3-2 ai rigori, O-O d.t.s.

Francia '98: a Saint-Denis, Francia batte Brasile 3-0, Zidane (F, 2), Petit (F)
E per il 2002, voi cosa pronosticate? Visto che a) il fattore campo sembra contare (nel 50% dei casi la squadra del Paese organizzatore ha raggiunto la finale) e b) fino a prova contraria sono italiano, io azzardo **Italia-Giappone**, così da replicare pure la sfida EA-Konami: gli attaccanti Francesco Totti e Masashi Nakayama sono infatti i testimonial rispettivamente di **FIFA 2002** e **Winning Eleven 6**...

la sensazione di familiarità trasmessa dal menu è messa a dura prova dalla **musica sinfonica** che li accompagna, sacrale e più adatta forse a un **Civilization** che a un gioco di pallone (dati soprattutto i precedenti dei vari Fatboy Slim o Moby...). De gustibus, a ogni modo, e tanto per chiudere il capitolo audio va menzionata la strepitosa telecronaca a opera della coppia **Massimo Caputi e Giacomo Bulgarelli** (scissa nella realtà dalla diaspora di TMC tra "Quelli che..." e "Controcampo"); ormai alla quinta esperienza virtuale insieme: oltre alla buona tempistica dei commenti, e speccare e l'accostamento tra la professionalità del giornalista, che di tanto in tanto ci piazza informazioni di contorno come il prezzo pagato dalla Juve al Padova

prevedono oggi tre, una delle quali ricorda il tipico pattern Konami con il tiro su Quadrato e lo scatto su L1 (in PES è su R1, ma va beh); inutile ricordare come lo storico set di FIFA li preveda rispettivamente su Cerchio e Triangolo. La pesante novità introdotta da **FIFA 2002** è qui perfezionata riguarda, come detto, il sistema dei tiri e dei passaggi: ogni pressione dei tasti a essi deputati farà comparire nell'angolo basso una **barra di potenza** che dovremo dosare a piacimento. Non solo, anche la **direzione dei tiri** ma soprattutto dei passaggi è ora interamente **manuale**. Se così, da una parte, risulta possibile eseguire ottimi passaggi in profondità con la sola X, dall'altra mettere un cross dalla fascia sulla testa dell'attaccante a centro area sarà un'impresa degna di un membro dei FIFA Clubs, almeno per le prime partite... Il mio personalissimo giudizio su questa feature è comunque positivo: richiede un minimo di **pratica**, rende il gioco un po' più spazietto e combattuto (a patto di alzare la severità degli arbitri, altrimenti si rischia di non uscire dal cannaio del cerchio di centrocampo...), ma in definitiva amplia le possibilità di orchestrare azioni un po' più elaborate delle veneziane serpentine a base di tacchi e veroniche che così facilmente riuscivano in passato. E poi è un optional: una sistematina alle voci **La Passaggio Esperto** e **Tiro Esperto**, e le impostazioni tornano a essere quelle classiche.

INTRAPPOLATI NEL PRESENTE

La Coppa del Mondo, unica competizione simulata (amichevole a parte), è per lo meno riprodotta in ogni suo dettaglio: il **calendario** è la fedele copia di quello reale, date e orari inclusi (l'Italia se la gioca così il 3 con l'Ecuador di Kavedes, l'8 con la Croazia di Tudor e il 13 con il Messico di



È possibile decidere in anticipo come indirizzare i palloni alti: passaggio a tiro, a voi la scelta!

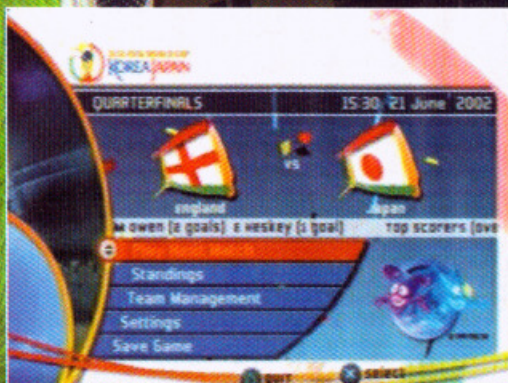
sorvegio casuale dei gironi sarebbe stata gradita. Così, la longevità cala: chi è che ha voglia di rigiocarsi sempre le stesse partite? La sola possibile variazione è data dall'eventuale scelta di una delle non qualificate (spiccano Repubblica Ceca, Norvegia e Australia, ma dove sono l'Olanda, la Colombia, la Romania?). Ineccepibile, a ogni modo, la **gestione del trofeo**, con schemate riassuntive delle varie classifiche su cui campeggiano piacevolmente simboli, loghi e mascotte (quasi due cosetti blu e viola) della **2002 FIFA World Cup**.

Un altro peccato mortale è però dato dall'impossibilità di selezionare **più di una squadra** per la Coppa, che rimane di fatto una modalità single player only. Assurdo. L'elemento tattico rimane quello molto easy della serie, con la componente **IGM** relativa al modulo e quella **IGT** riguardante i movimenti di pressing e offside comodamente richiamabili in pieno gioco (senza cioè passare dal menu di pausa) tramite i tasti Select, L2 e R2.

Un occhio di riguardo in questa edizione lo meritano le cosiddette **star**, quei giocatori cioè in grado di primeggiare in una o più abilità (quelli forti, insomma), che ci vengono opportunamente segnalati da una **stellina** sopra la testa. Uno sprint, un dribbling, una botta da fuori in più sarà anche il caso di rischiarli, per quanto i **portieri** facciano tutto sommato il loro dovere, anche al livello di difficoltà più basso (per il resto risibile).

Insomma, la qualità

non è del tutto dimenticata, ma si può senza ombra di dubbio affermare che **Mondiali FIFA 2002** rappresenta il punto più basso toccato dalla serie su PlayStation: **brutta grafica e database limitato**, al di là del gameplay opinabile, ne fanno un gioco meno che mediocre, che campa evidentemente di rendita sul proprio buon nome. Brutto segno soprattutto per la PSone: il Viale del Tramonto è stato ormai irrimediabilmente imboccato...



Le squadre a disposizione sono quelle qualificate per la fase finale, più alcune escluse eccellenti.

per rilevare Del Piero nel '93 o la partita di esordio con la maglia del Portogallo di Rui Costa, e le **spintossaggini** dell'ex calciatore del Bologna, degno contendente (al microfono) di quell'altro scalmanato di Alfani.

ARE WE NOT MEN? WE ARE DEVO!

Se in merito al commento sonoro la Konami ha solo da imparare dalla EA (basta con i Pinoli e i Manin!), il rapporto si ribalta sul piano della **grafica**: un'involuzione tra il capitolo 2001 e il 2002 era già stata segnalata da Lucio (il nostro Prospero, non il centrale brasiliano del Leverkusen) nella review del novembre scorso, e il trend negativo risulta confermato in questa edizione, che replica i **brutti modelli 3D** dei giocatori (spigolosi, un po' ingobbiti e poco dettagliati), la cronica perdita di qualche frame di **animazione** (palese nei replay) e soprattutto la mancanza di **fluidità** che genera di quando in quando pericolosi e inspiegabili rallentamenti: correre a setare la velocità di gioco su 'velocissimo' è solo un palliativo, che rende anzi ancora più evidenti certe **scattosità** (vedi sul calcio d'inizio). Mistero: ho anche rispolverato per l'occasione il CD di **FIFA 2001** (quello 'profumato'), e non ci sono storie: la grafica è evidentemente peggiorata. I **controlli**, che fino all'edizione 2001 erano un po' presuntuosamente affidati a un'unica configurazione dei tasti, ne



Un goal è sempre un goal... Segnare ai Mondiali, però, è un'emozione che non ha paragone...

Palencia), e anche il **tabellone** della fase a eliminazione diretta rispetta il programma stabilito dalla FIFA (l'ho verificato con l'album delle figurine Panini davanti). A pensarci bene, questa caratteristica, se può sembrare eccitante ora che siamo in pieno clima mondiale, non lo sarà poi così tanto anche solo a partire dall'1 luglio: insomma, un'opzione che consentisse il

ISS2

Casa: KCEO

Numero giocatori: 1-8

Blocchi memoria: 2

Compatibilità: Dual Shock (analogico e vibrazioni), Multi Tap

Grafica: 8

Gameplay: 6

Sonoro: 7

Longevità: 6

Originalità: 5

Piace:

- Ottima realizzazione grafica
- Strepitoso il sistema che gestisce i tiri
- Un sacco di squadre nazionali
- Buon compromesso tra arcade e simulazione

Non piace:

- Animazioni un po' legnose
- Mancano le squadre di club
- L'Intelligenza Artificiale ogni tanto ha qualche battuta a vuoto
- Menu bello a vedersi, ma scomodo



La Konami si è messa a fare sul serio! Dopo anni e anni di versioni arcade assolutamente deludenti e da dimenticare, finalmente

anche il cugino povero di Pro Evolution si guadagna una maglia da titolare...

È inutile che facciate quelle facce lì... Il mondo è bello perché è vario, e non tutte le software house passano il loro tempo a cartaccarbonare i propri titoli di più o meno successo. Alla Konami hanno fatto una mezza sporca con la versione PSX di Pro Evolution Soccer - probabilmente perché il mercato che interessa ormai è quello PS2 - ma subito sono rientrati in

Figo si avvicina alla sfera... Si accettano scommesse sull'esito del tiro. Per me sarà goal!



I giocatori ascoltano con partecipazione il proprio inno... I portoghesi lo cantano, e gli italiani?

carreggiata, con questo ISS 2. La cosa che colpisce in positivo sta nella scelta di abbinare un gameplay, che continua a mantenersi sostanzialmente arcade, con una gestione delle routine di tiri e passaggi piuttosto accurata. La cosa si rivela davvero interessante e - nonostante non manchi qualche ingenuità e qualche pecca che impediscono al gioco di rivalleggiare direttamente con PES - rende l'ultima fatica della KCEO un prodotto che farà la gioia di quanti trovano Pro Evolution eccessivamente complesso, ma non vogliono rinunciare a quel pizzico di realismo in più. Quel realismo che la saga di FIFA non è in grado di garantire.

LA STORIA DI LARCOS

Si nota subito come le cose siano state fatte con una notevole cura, a partire dal menu principale, completamente nuovo e tutto tecnologico. L'impatto visivo è positivo, ma per quel che riguarda la comodità non ci siamo, visto che si fa un po' fatica a capire come muoversi. Le opzioni ci sono tutte, ma sono distribuite in modo confuso e poco immediato... Bisogna ovviamente farci l'abitudine, ma almeno si nota l'incremento delle formazioni a disposizione che vanno a coprire un sacco di buchi lasciati da Pro Evolution. Ovviamente ci riferiamo esclusivamente alle formazioni nazionali, visto che con ISS 2 potrete limitare le vostre sfide solo alle rappresentative territoriali. Come da tradizione i nomi sono reali solamente in parte, per la solita storia delle licenze FIFA e compagnia cantante. Sinceramente comincio a non capirla più questa storia... Che senso ha non poter chiamare un giocatore brasiliano con il suo nome, ma permettere di realizzarne alla perfezione tutte le sue caratteristiche fisiche? Se la FIFA si deve incaponire a far pagare profumatamente le licenze, che impedisca anche che un certo Roberto Larcos sia in tutto e per tutto (pelata, fisico tozzo ma potente, tipica rincorsa sui calci di punizione...) identico a Roberto Carlos... eccetto il nome! Così almeno ci evitano di doverci rovinare la vista con l'editor! Perché un conto è avere la tastiera, e uno dover fare tutto con il joystick!

PLANET
GOTO
7

Graficamente il gioco è un notevole passo avanti rispetto al mediocre ISS 2000.



La nuova barra di potenza, che permette di avere un maggior controllo su tutti i calci da fermo.

PASSI DA GIGANTE

L'impatto con l'entrata in campo delle due squadre è davvero spettacolare! Graficamente questo ISS 2 è un passo avanti addirittura rispetto a Pro Evolution Soccer e un salto del fosso per il lungo rispetto al mediocre ISS 2000. Sorvolando sulla bontà della realizzazione degli stadi (mi sembra il minimo, visto che sono elementi fissi e poi sono anni che ci propongono sempre gli stessi... Certo San Siro e il Bernabeu ci devono essere, ma gli amici di Roma e Napoli magari sarebbero contenti se di tanto in tanto venisse preso in considerazione anche il loro campo), mi voglio soffermare sulla





Manifestazione di gioia contenuta... d'altra parte, per scaramanzia è meglio non esagerare.

bellezza dei giocatori, il loro dettaglio e la precisione dei volti dei più noti. L'unico appunto che si può muovere alla KCEO è di aver un po' trascurato le animazioni... non tanto perché siano poco realistiche, quanto perché risultano eccessivamente legnose. Non si può comunque condannare l'intera realizzazione dei movimenti, perché le animazioni, pur mantenendosi appena sufficienti, hanno improvvisi 'miglioramenti', per esempio in concomitanza dei tiri. Tra l'altro, tutta la gestione delle conclusioni viene splendidamente gestita, in un modo addirittura superiore a quello di Pro Evolution Soccer. È vero che il gameplay tendente all'arcade facilita i tiri in porta con un aumento di numero considerevole rispetto al fratello maggiore; è altresì vero che è possibile gestirli con ancora maggior precisione. E la cosa ha come immediata conseguenza l'aumento della casistica sotto porta: palloni smancati dal portiere che rimbalzano sul palo,

deviazioni fortuite con la sfera che lambisce il montante, gol scaturiti da posizioni davvero difficili (vi ricordate della strepitosa rete di Van Basten contro la Russia nella finale degli Europei? Ecco...) e così via. Attenzione però! La maggior precisione nelle conclusioni non va scambiata per un'eccessiva facilità nel segnare. Anche con ISS 2 ben difficilmente le vostre partite si concluderanno con punteggi tennistici...

Ben fatto - ma questa ormai è la norma - tutto il comparto sonoro, soprattutto nella realizzazione degli effetti della folla, con i cori che si accavallano incitando prima una e poi l'altra squadra (e non mancano anche canti bizzarri, come quello che invita i giocatori ad andare a lavorare!).

ARCADE O NON ARCADE, QUESTO È IL DILEMMA

Senza dubbio alla KCEO hanno fatto due conti... Continuando a seguire la strada intrapresa dalla saga di ISS, il gioco



Come da tradizione i replay dei vari goal possono essere gestiti a piacimento, rivedendoli fino alla nausea.

avrebbe inevitabilmente pagato lo scotto di essere troppo arcade e troppo poco valido dal punto di vista realizzativo per impensierire FIFA, per non parlare di Pro Evolution Soccer! Perciò il team di laboriosi giapponesi di stanza a Osaka ha pensato di prendere qualcosa dai cugini di Tokyo, miscelando gli elementi di ISS e di PES in modo da partorire un ibrido che - incredibilmente - funziona! Certo non si raggiungono il realismo esasperato e la precisione di Pro Evolution, ma nemmeno l'eccessiva semplicità d'azione del simulatore della EA Sports... tranquillizzatevi, non potrete mai prender palla nella vostra area e andare a segnare! Insomma, alla Konami stanno davvero lavorando per riuscire a realizzare il gioco di calcio definitivo... E la loro sperimentazione ha portato alla nascita di questo ISS 2, che resta inferiore a PES ma che comunque è in grado di regalare delle belle soddisfazioni agli appassionati meno radicali. Un altro gol messo a segno dalla software house nipponica... e FIFA scivola sempre più verso la zona retrocessione!



La spettacolare entrata delle due sfidanti, con una ripresa di chiara natura televisiva.

I CANNONIERI

Beccatevi anche i top scorer di ciascuna edizione, sapendo che il favorito di Matteo Pozzi per quest'anno (e calcolate che questo box lo scriviamo che non ci sono ancora le liste dei convocati...) è il signor Emmanuel Olisadebe, Polonia, mentre il mio (Lucio Proserpi) - che non mi sento di azzardare pronostici così alternativi - è David Trezeguet.

1930:

Stabile (Uruguay), 8 gol

1934:

Nejedly (Cecoslovacchia), 5 gol

1938:

Leonidas (Brasile), 8 gol

1950:

Ademir (Brasile), 9 gol

1954:

Kocsis (Ungheria), 11 gol

1958:

Fontaine (Francia), 13 gol (!)

1962:

Garrincha, Vavá (Brasile), L. Sanchez (Cile), Jerkovic (Jugoslavia), Albert (Ungheria), V. Ivanov (URSS), 4 gol

1966:

Eusebio (Portogallo), 9 gol

1970:

Müller (Germania Ovest), 10 gol

1974:

Lato (Polonia), 7 gol

1978:

Kempes (Argentina), 6 gol

1982:

Rossi (Italia), 6 gol

1986:

Lineker (Inghilterra), 6 gol

1990:

Schillaci (Italia), 6 gol

1994:

Stoichkov (Bulgaria), Salenko (Russia), 6 gol

1998:

Vieri (Italia), Suker (Croazia), Batistuta (Argentina), 5 gol

RED CARD SOCCER

Casa: Midway

Numero giocatori: 1- 2

Blocchi memoria: 1

Compatibilità: Dual Shock (analogico e vibrazioni)

Grafica: 7

Gameplay: 7

Sonoro: 7

Longevità: 5

Originalità: 8

Piace:

- Si pesta più che con Tekken Tag Tournament!
- Le squadre bonus sono semplicemente fantastiche!
- Telecronaca di buon livello
- Ci sono le super-mosse!

Non piace:

- Alla lunga si avverte una certa mancanza di spessore
- Una volta sbloccate le squadre bonus...



Prendete il gioco del calcio (come da regolamento), miscelatelo con il karatè, la lotta libera, il sumo e la classica rissa da discoteca.

Il risultato - da bere

assolutamente con ghiaccio (lo stesso che si mette sui lividi) - è questo Red Card.

La cosa curiosa del titolo della Midway è che di cartellini rossi ne vedrete davvero pochi nelle varie partite. La caratteristica principale, infatti, è quella di poter disporre a piacimento del vostro avversario, pestandolo come la lana da frociare! L'arbitro, infatti, è stato ridotto a semplice onpello, relegato al mero compito di fischiare l'intervallo e la fine della partita. Questo quindi vi consentirà di fare il bello e il cattivo tempo in campo, anche perché il

Come entrano in spaccata i giocatori cinesi, mai visto nessuno!

sistema di controllo vi darà ampia possibilità di eseguire mosse degne di un picchiaduro!

CALCI... NEL SEDERE E NON AL PALLONE!

Il joypad, infatti, viene utilizzato in due modi completamente diversi: in fase di possesso palla potrete gestire la sfera come in qualunque altro simulatore di calcio. In fase di difesa, invece, avrete la possibilità d'intervenire nei modi più disparati: con scivolata trancia-caviglie, colpi di karatè ad altezza mento, **sforbiciate** distruggi clavicole e chi più ne ha più ne metta! Insomma, ben difficilmente il giocatore in possesso di palla potrà scorazzare liberamente per il campo... e la cosa, ovviamente, vale anche per voi!

Le entrate killer, poi, non hanno il semplice scopo d'interrompere l'azione avversaria ma - se ben assestate - di ridurle per un determinato periodo di tempo l'efficienza del giocatore colpito. Dopo certi colpi devastanti (che nella realtà sarebbero da condanna penale), infatti, noterete che l'atleta colpito non riuscirà a muoversi per diversi secondi, cosa che vi permetterà di avvantaggiarvi della presenza di un **uomo in più!** Insomma, la morale di Red Card è semplice: menate più che potete, picchiate come dei fabbri, come degli arieti sulla porta di un castello, come degli unni interociti... ne avrete solo da guadagnarci!

DELFINI-NINJA 3 A 2

Non trattandosi però esclusivamente di un picchiaduro, Red Card permette anche di affrontare una serie di competizioni e tornei (in linea del tutto teorica potrete anche aumentare al massimo la severità arbitrale, ma vi togliereste tutto il divertimento: per giocare una vera partita di pallone avete già Pro Evolution Soccer!). Senza dubbio la modalità più divertente è quella relativa alla **Coppa del Mondo**: niente Corea e Giappone, niente loghi o stadi originali, ma semplicemente una vera e propria "conquista del globo" (d'altra parte abbiamo a che fare con un prodotto dal carattere decisamente guerriero) in perfetto stile Risko. Una volta scelta una squadra dovrete affrontare un certo numero di formazioni per ogni continente: battetele e potrete conquistare l'intera zona, non prima di aver sconfitto la formazione bonus! E qui gli sviluppatori della Midway si sono letteralmente scatenati. Per impadronirvi dell'**Australia** dovrete battere un team di delfini, per diventare i padroni del **Nord America** una squadra di **SWAT** e così via, tra Ninja, babuini e marziani. Giocare contro queste squadre è spassosissimo, perché mai vi immaginereste di trovarvi a incrociare gli scarponi contro avversari di questo tipo! Ovviamente anche i simpatici delfini non dovranno certo intenerirvi... e dovrete randellarli senza pietà, anche perché loro non avranno il minimo riguardo nei vostri

PLANET
DOTO
7



Ecco come evitare le entrate assassine dei difensori avversari.

confronti!

Per aumentare le vostre speranze di vittoria potrete utilizzare anche delle **super mosse** davvero spettacolari: una semplice combinazione di tasti e il vostro giocatore s'attorciglierà come un cobra, sfoderando mosse alla Matrix e calciando il pallone nei modi più assurdi. Queste bizzarre combo assicurano un ulteriore divertimento, soprattutto quando a eseguirle sono i **babuini** o gli agenti **SWAT**!

FARLO DA ULTIMO UOMO

In altre parole, Red Card non si può definire certo un simulatore di calcio accurato, ma si tratta di un prodotto piuttosto ben fatto (la grafica non è malvagia e soprattutto il **sonoro** è davvero ok, con un telecronista sconosciuto che però è davvero nella parte e il commento tecnico di **Stefano Taccioni** che, nonostante parli in stampatello, non fa mancare delle battute spiritose) e piacevole. Ovviamente il coinvolgimento e il divertimento sono destinati a non essere eterni - anche se il multiplayer garantisce comunque ulteriore vita al tutto - soprattutto una volta conquistato tutto il mondo. Resta comunque la bontà e l'originalità di un titolo decisamente **fuori dagli schemi**.

Il giocatore tenta di sfuggire all'entrata spacca-gambe dell'avversario...



DAVID BECKHAM SOCCER

PLANET
DORO
4,5

Casa: Rage
Numero giocatori: 1-2
Blocchi memoria: 1
Compatibilità: Dual Shock (analogico e vibrazioni)

Grafica: 4
Gameplay: 4
Sonoro: 6
Longevità: 4
Originalità: 5

Piace:

- A me, Beckham è simpatico

Non piace:

- Graficamente improponibile
- Animazioni mediocri
- Gameplay ai minimi termini
- Nomi dei giocatori non originali

 *David e Victoria Beckham hanno chiamato loro figlio Brooklyn, dopo essere stati a New York... Con questa logica, quando avrò una figlia lo chiamerò Hurgada, visto che il Mar Rosso mi è piaciuto un sacco!*

Fondamentalmente David Beckham mi sta molto simpatico. Nonostante sia ricchissimo, amatissimo dalle donne, famoso, sposato con Victoria Adams delle Spice Girls (che può sempre interessare), riesce ugualmente a starmi simpatico! Sarà perché lo reputo un grandissimo campione, probabilmente il più bravo a crossare (qualche tempo fa sostenevo che sarebbe stato l'acquisto perfetto per il Milan; con lui in squadra Oliver 'gatto di marmo' Bierhoff avrebbe segnato trenta gol, tutti di testa ovviamente). Insomma, l'idea della Rage di realizzare un gioco sponsorizzato proprio dal bel faccino dello Spice Boy poteva rivelarsi un'azzeccata mossa di marketing. E non è escluso che la cosa venga confermata dalle vendite... Ma se ciò avvenisse sarebbe la dimostrazione (ulteriore?) che è più



È possibile entrare in una sezione d'allenamento nella quale apprendere i segreti dello Spice Boy.

importante piazzare un grande campione sulla copertina della confezione piuttosto che realizzare un buon gioco. Sì, perché David Beckham Soccer è davvero un pessimo simulatore di calcio, un titolo che farebbe fatica a ben figurare persino su una PSOne... E di questo mi dispiace, perché Beckham mi è simpatico.

ITALIA CONTRO ECQUADOR

La primissima cosa che balza agli occhi è senza dubbio la presenza delle sole squadre nazionali, contraddistinte dai giocatori con i nomi farlocchi. Questa volta almeno la Rage non ha fatto eccezioni che a qualcuno potrebbero sembrare razziste: licenza solo per i giocatori europei? Perché, gli extracomunitari cosa ti hanno fatto?!? In David Beckham Soccer, per non far torto a nessuno, non c'è nemmeno un nome originale, fatta eccezione per il centrocampista del Manchester (evidentemente tutti i soldi a disposizione sono stati spesi per pagare il prode David, così non è rimasto neanche un copeco per le altre licenze). La cosa non è particolarmente gradevole, ma fondamentalmente ci si potrebbe anche passare sopra se il resto del gioco fosse fatto con tutti i crismi. Qui però casca l'asino, perché alla Rage si sono impegnati nella realizzazione come un giocatore durante un'amichevole di fine stagione (stile tournée negli Stati Uniti o in Cina... quelle che il Milan fa tutti gli anni; mentre scrivo queste righe i rossoneri vengono da una sconfitta di misura contro l'Ecuador). Tutto è davvero l'emblema della mediocrità: grafica assolutamente indegna di grane sulla stessa macchina che ci ha regalato i filmati di Final Fantasy X e i bolidi di Gran Turismo 3. Non parliamo poi delle animazioni, che fanno venire nostalgia di quelle di ISS Pro Evolution per PlayStation e dell'Intelligenza Artificiale dei compagni o dei portieri... semplicemente ridicola!

BECKHAM? IN PANCHINA!

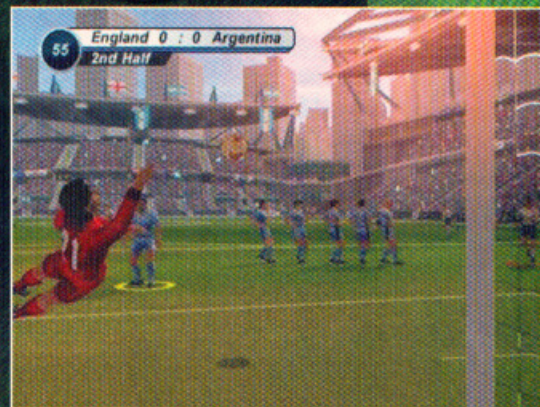
Insomma, una cosa è certa. Se paragonato con gli altri titoli presenti in questa pagina, David Beckham Soccer fa una magnissima figura, visto che risulta assolutamente inadeguato sia dal punto di

vista grafica che da quello della giocabilità (segnare è di una facilità disarmante, vista anche la succitata mediocrità degli estremi difensori). Si potrebbe però pensare che il gioco sia stato 'sfortunato', perché uscito in contemporanea con altri titoli di valore assoluto. Purtroppo non è così, perché se anche il titolo della Rage fosse uscito in un periodo 'stile isola

deserta' per i giochi di calcio, non avrebbe avuto nessun valido motivo per acquistarlo. È così, fatevene una ragione! Anche se avete in grande simpatia il numero 7 del Man Utd, il suo gioco non merita la vostra attenzione... Lo dico per il vostro bene, perché dopo averlo provato la vostra simpatia per Beckham non potrà che diminuire.



Le punizioni sono una delle specialità del numero 7 della nazionale inglese.



Uno splendido calcio di punizione che va a insaccarsi direttamente sotto l'incrocio. E Seaman non può farci nulla!



L'infuocata sfida tra Argentina e Inghilterra può sempre sfociare in rissa. Scone del passato.

IL MONDIALE DI PLANET PLAYSTATION

18

Tutto è stato fatto con grandissima cura e attenzione. La redazione compatta si è schierata per tentare di portare l'Italia in finale... Il risultato è stato addirittura superiore alle nostre stesse aspettative! Speriamo di essere di buon auspicio a Trapattoni!

Qui in redazione, quando facciamo le cose, le facciamo sul serio! Mica si sta a scherzare! Qui ogni singola partita viene presa più che seriamente (basta andarsi a rileggere il faziioso racconto di **Matteo Pozzi** - che con la connivenza di Pitone è stato pubblicato a mia insaputa sulle Pitonate del mese di maggio - della nostra sfida a **Pro Evolution**, sfida che tra le altre cose è stata viziata da un arbitraggio scandaloso... ma questa è un'altra storia!). Perciò, una volta deciso di giocare il Mondiale

venuto in soccorso; cambiati in un baleno i nomi dei giocatori della Colombia con quelli ecuadoregni, e il gioco è fatto! Le cose si mettono subito per il meglio, grazie a un **Del Piero** scatenato che prima segna con un potente destro da fuori area e poi realizza un calcio di rigore, che **Vieri** si è procurato con caparbietà. A questo punto la reazione della squadra sudamericana si infrange: contro la muraglia difensiva italiana, nella quale sventa Pitone in versione battitore libero d'altri tempi. Solo nel finale un gol di **Kaviedes** rende meno amara la sconfitta per l'Ecuador. E i primi tre punti sono incamerati!

8 GIUGNO, IBARAKI: ITALIA - CROAZIA 0-1

Quando si paga dazio alla supponenza! Convinto di aver trovato già il bandolo della matassa (e chi ha

spogliatoio... ma l'approdo agli ottavi è garantito (anche se come seconda dietro ai croati).

18 GIUGNO, DEAJEON: ITALIA - PORTOGALLO 1-0 golden goal

La trasferta in Corea ci costringe a incrociare le armi contro il pericolosissimo Portogallo, del trio **Rui Costa-Figo-Nuno Gomes**. Evidentemente la tensione del dentro o fuori ha fatto venire il braccino a qualcuno (Pitone, poco abituato a sfide di questa natura, si è fatto più volte prendere dal panico in difesa, sparacchiando palloni in tribuna come il peggiore dei brocchi). Dopo tempi regolamentari di rara bruttezza, conclusi con uno squalido zero a zero, è nel secondo tempo regolamentare (con lo spettro dei calci di rigore in agguato!) che con l'unica azione decente di tutta la

in men che non si dica becchiamo il gol del pareggio a firma **Helguera** e rischiamo in due o tre occasioni di prenderne pure un altro. Riacquistata la giusta concentrazione, ci lanciamo nel forcing finale, trovando il gol con un'inzeccata di **Boscolo-Montella** sull'ennesimo calcio d'angolo. È semifinale!

25 GIUGNO, SEOUL: ITALIA - CROAZIA 2-0

Eccoci qui, in semifinale. E chi l'avrebbe mai detto? Purtroppo ci troviamo di fronte lo spauracchio del girone eliminatorio, quella Croazia che ci ha rifilato l'unica sconfitta fin qui patita. Ma ormai siamo cambiati, non siamo più quelli dell'8 giugno. E la simpatica Nazionale con la

maglietta a quadri rossi e bianchi se ne va a casa, mentre noi sbarchiamo in pompa magna in finale. 'Tutto fila per il verso liscio' già dopo una ventina di minuti, quando il prode **Prosperi** butta un pallone nel mezzo, per la spizzata di testa di **Zutagi** che anticipa il portiere.

consentendo al buon **Pitone-Del Piero** di segnare a porta vuota. A questo punto andiamo avanti sul velluto, mangiandoci allegramente una mezza dozzina di palle gol, finché è **Zutagi-Totti** a chiudere le ostilità, con una bella legnata da fuori. È finale, signori e signore... Siamo in finale!!!



dell'Italia in anteprima, non abbiamo certo preso l'impegno sottogamba. Innanzitutto la scelta del gioco: **Pro Evolution Soccer**. Come dite? Non c'è l'opzione per i Campionati del Mondo? È vero, ma con un simpatico foglio di carta, una penna e l'opzione 'amichevole' abbiamo presto risolto. In secondo luogo la composizione del team: un **multi-tap**, quattro **joypad** saldamente nella mani del sottoscritto (**Lucio Prosperi**), **Pitone**, **Boscolo** e **Zutagi**. Dopo qualche ora di riscaldamento, abbiamo deciso di aprire le danze: inno nazionale (in formato mp3) sparato dalle potenti casse del computer di Pitone. Tutti in piedi, mano destra sul cuore... e via con la sfida con l'Ecuador.

3 GIUGNO, SAPPORO: ITALIA - ECUADOR 2-1

Primo problema, ancora più preoccupante dell'assetto tattico e della disposizione in campo: in PES non c'è l'Ecuador. In effetti si trattava di una mancanza che avrebbe potuto uccidere lo svolgimento del torneo sul nascere. Ma il potente editor ci è

giocato in quattro a PES sa che la cosa non è affatto semplice), il quartetto redazionale si fa impallinare dalla coriacea Croazia, nella quale **Boksic** e **Suker** viaggiano come spie, lasciando come statue di sale i nostri difensori. E solo la buona sorte ci consente di soccombere con un solo gol di scarto, messo a segno da quella vecchia volpe delle aree di rigore che è **Davor Suker**. Va beh, niente è perduto, ma bisogna battere il Messico!

13 GIUGNO, OITA: ITALIA - MESSICO 1-0

Il massimo risultato con il minimo sforzo. È questa, in estrema sintesi, la cronaca di una partita che ha detto ben poco dal punto di vista spettacolare. Solamente il piedone di **Prosperi-Bobo Vieri**, dopo un paio di rimpalli, ci permette di insaccare il gol indispensabile per la qualificazione. Da segnalare momenti di tensione tra il Pitone e Boscolo per un clamoroso errore di quest'ultimo, quando il risultato era ancora inchiodato sul nulla di fatto. Tensione all'interno dello

partita riusciamo a segnare il golden goal: passaggio di Boscolo verso Pitone che azzecca incredibilmente un cross al bacio per la testa di **Zutagi-Montella**... sfera contro il palo, sulla schiena di **Quim** e quindi lemme, lemme nel sacco! Baci e abbracci tra i quattro... e incredibilmente si comincia a sognare!

22 GIUGNO, GWANJU: ITALIA - SPAGNA 2-1

Continuiamo il nostro tour delle nazioni latine; dopo il Portogallo ci arriva in dote la Spagna che può contare su un attaccchino niente male: **Raul Morientes** e il **Mendieta** giusto (quello che è rimasto a casa a riposarsi e che ha mandato suo cugino scarso a giocare nella Lazio). Ormai però i quattro moschettieri in maglia azzurra viaggiano quasi a memoria. Cinque minuti del primo tempo, punizione di **Zutagi** che si infrange (come sempre...) sulla barriera, arriva **Prosperi-Inzaghi** e il vantaggio è cosa fatta! A questo punto dentro di noi s'insinua la convinzione di essere troppo forti... e

30 GIUGNO, YOKOHAMA: ITALIA - FRANCIA

Ebbene sì, in finale ci tocca giocare per l'ennesima volta contro la Francia... l'esito della partita, però, ce lo teniamo per noi, per il momento. Questo perché non vogliamo assolutamente portare male, passare per gufi o fornire il minimo appiglio alle vostre proteste. E poi non c'è nessuno al mondo più scaramantico di noi! Perciò, per sapere com'è andata, dovrete aspettare il prossimo numero di Planet PlayStation. Intanto noi ci godiamo la nostra striscia di successi... augurandoci che l'Italia riesca almeno a eguagliarci! **Forza azzurri!!!**



IL PORTALE ITALIANO DEI VIDEOGAMES

[illegible]

The collage features several board game products:

- SABLO GIOCHI**: A collection of games including 'SINGLES', 'L'IMMAGINE', 'SINGLES', 'LOGIC 8', 'TAVOLO', and 'SINGLES'.
- L'IMMAGINE**: A game where players draw a picture based on a list of words.
- SINGLES**: A game where players draw a picture based on a list of words.
- LOGIC 8**: A logic puzzle game with 8 levels.
- TAVOLO**: A game where players draw a picture based on a list of words.
- SINGLES**: A game where players draw a picture based on a list of words.

**autografato da
SID MEIER**

ACCESSO DIRETTO AL MONDO PLAYSTATION 2

play2

magazine



SPECIALE GIOCHI DI



RALLY

PLAY2 REVIEW:
DEUS EX: THE CONSPIRACY
DARK SUMMIT
STAR WARS: STARRIGHTER
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT
ESPN NBA 2NIGHT 2002

PLAY2 PREVIEW:



DI PAOLO NOBILI

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
6,5	6 GRAFICA
	7 GAMEPLAY
	7 AUDIO
	7,5 LONGEVITÀ
	9 ORIGINALITÀ
	• Inaudito senso di libertà • Livello di customizzazione da vero erpègigi • Trama mozzafiato • Localizzazione totale
PIACE	

E' un bel racconto cyberpunk fatto a videogame. L'inusitata libertà di movimento, le situazioni da gioco di ruolo, l'immersione della trama lo rendono un'esperienza gratificante. Apprezzabile anche da giocatori PS2 maturi: non c'è nulla di buono, nella trasposizione della pluripremiata versione PC, se si pensa per strada.

Io sono JC Denton e mi trovo in guai molto, molto seri...



Il segreto dei capolavori è la semplicità. Al primo caricamento del gioco, anche la trama di **Deus Ex** è apparentemente molto semplice.

Siamo in una società di poco posteriore alla nostra, in ambienti urbani dove tecnologia e degrado, violenza di strada e forza pubblica cieca si affrontano in atmosfere derivate da **Blade Runner** e dalla **letteratura cyberpunk**.

EMOZIONI DA THRILLER...

Il protagonista parrebbe stare dalla parte dei buoni, anche se è un novellino in questo mondo dilaniato e, al pari del giocatore, non sa ancora bene come muoversi. Il suo

In Deus Ex gli ambienti oscuri sono assolutamente la norma: preparatevi a litigare con la luminosità della tivvù!



REVIEW deus ex: the

NON PIACE

- Motore grafico soltanto sufficiente
- Intelligenza Artificiale schizofrenica
- Controlli non ottimali



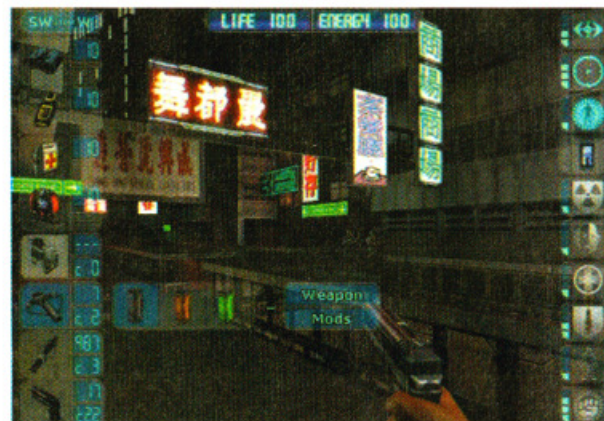
Confronta la
RECENSIONE di Deus
Ex versione PC su

www.gamearena.it



nome è **J.C. Denton**, agente dell'**UNATCO**, organizzazione antiterroristica con sede in un bunker interrato proprio sotto il basamento della Statua della Libertà. L'avventura comincia quando un commando terrorista decapita il monumento simbolo dell'America e sta minacciando la stessa **Grande Mela**. Cattivi da far fuori, un'organizzazione militare in difesa dell'umanità alle spalle: parrebbe il **remake** di una pellicola propagandistica con John Wayne come protagonista. Ma la realtà si rivelerà molto meno stereotipata. Parlando con le persone, collegandosi ai terminali, consultando i **data-cubi** (niente a che vedere con la **Nintendo**...) si disegnerà uno scenario in cui le scale dei valori si ribalteranno. Una **grave epidemia** si sta diffondendo tra la gente del pianeta, e l'antidoto è in mano a multinazionali per nulla disposte a cederlo gratuitamente. Inoltre, pare che la stessa UNATCO abbia esagerato coi suoi **esperimenti nanogenetici**, e i suoi capi ne sappiano di più di quanto danno a intendere. Assieme a J.C. Denton dovrete prendere una decisione, e schierarvi da una delle parti che si prospettano davanti a voi. New York, Hong Kong, Parigi: ecco alcuni degli **ambienti urbani post futuristici** che visiterete lungo il percorso del gioco.

Per gli avanzamenti cibernetici, le abilità, le armi con upgrade Deus Ex è paragonabile a un gioco di ruolo.



... E LIBERTÀ DA GIOCO DI RUOLO

Descrivere i meccanismi di un'avventura con **Deus Ex** è una missione impossibile, perché nessuna sessione di gioco è davvero uguale alle altre. Una premessa: la maggior parte delle volte che uno sviluppatore promette libertà di azione e vie alternative per raggiungere uno scopo sta bleffando clamorosamente, e quindi non credetegli. Di solito il **designer** del gioco costruisce un percorso, e il giocatore quello deve seguire. In **Deus Ex** no, in **Deus Ex** il designer ha allestito un vero e proprio **scenario aperto**. Assegnato l'**obiettivo**

J.C. Denton mentre si appresta a cambiare arma in un vicolo della Hong Kong del prossimo futuro. Notate sulla sinistra come si porti in giro un vero arsenale!



finale, la strada per raggiungerlo sta nell'intuizione e nelle preferenze del giocatore. Per entrare in un edificio, per esempio, si può tentare di **scassinare la porta** principale, sfondarla con una granata o un'arma da demolizione, oppure **accucciarsi dentro un condotto d'aria**, o, girato intorno al palazzo, salire la **scala antincendio**. La libertà d'azione pare sconfinata. Lasciarsi inseguire dai

Deus Ex non è uno sparatutto, anzi: anche ai livelli più semplici la ricerca dei proiettili di riserva si rivelerà davvero ardua.

CHE G.I. HAI?

Sfortunatamente, quest'esperienza pressoché unica su PS2 è minata da un problema che sembrerà evidente soprattutto ai videogiocatori più scafati: la **scarsa Intelligenza Artificiale** dei nemici. Certamente, conversando coi personaggi non giocanti si può entrare nell'atmosfera di **Deus Ex**, sentirsi **parte vivente della trama** e ricevere un enorme numero di **informazioni opzionali** per completare obiettivi principali e secondari. Ma al di là di questi **dialoghi sceneggiati**, sono le guardie avversarie a comportarsi in modo alquanto **poco coerente**. Spesso paiono cieche anche quando passiamo davanti al loro campo visivo, mentre altre scoprono gli anfratti in cui Denton si è nascosto con una **percezione sovrumana**. Anche dal punto di vista dell'abilità con le armi c'è chi non ti centra da un paio di metri e chi sfodera una **mira da campione**

richiederebbe, causa la sua limitata resistenza e **scarsità di munizioni** disponibili (recuperate soprattutto dai cadaveri a tre, quattro per volta...). La difficoltà nei controlli, nonostante tre possibili scelte di combinazioni dei tasti, accresce enormemente la componente di **infiltrazione** e di **movimento cauto**. Ogni altro pulsante del joystick ha comunque una precisa funzione: saltare, sparare, accedere all'**inventario**, cambiare arma e gestire abilità e avanzamenti, come imparerete da **apposito training** la cui frequenza, diversamente da quella negli atenei nostrani, è pressoché obbligatoria.

UN PORTING AFFRETTATO

Dal punto di vista grafico il **porting**, da PC a PS2, non ha ottenuto gli esiti annunciati dalla casa sviluppatrice (adattamento del motore all'emotion engine e miglioramento dei modelli poligonali dei personaggi). Confrontando

conspiracy

nemici verso un micidiale **droide** dell'UNATCO, colpire dei **bidoni di gas** vicino a una postazione terroristica, spostare delle **casse** per riuscire ad aggirare una scala sono tutte **tattiche possibili**, alternative a quella più facile, limitate giusto dalla fantasia di chi sta impugnando il controller. **Deus Ex** costruisce una tavolozza, sta poi ai giocatori trovare i colori giusti per dipingere la loro 'personalissima' visione di gioco.

olimpico di tiro nella fossa. La struttura aperta di gioco avrebbe meritato comportamenti più razionali...

E I CONTROLLI?

Il combattimento, in **Deus Ex**, non può essere paragonato a quello di un qualunque first person shooter. Innanzitutto i due **stick analogici** del joystick, usati per movimenti e **mirino**, non garantiscono quella precisione che il controllo di J.C. Denton

il titolo Eidos con altri **sparatutto** in prima persona apparsi sul potente monolito nero (**Timesplitters**, **Max Payne**), **Deus Ex** rimane un gradino al di sotto, senza spiccare per quella qualità visiva che il vorace giocatore PS2 si aspetterebbe. Personaggi e oggetti sono composti da un **numero non eccessivo di poligoni**, con angoli piuttosto spigolosi e movimenti rigidi, mentre armi e utensili esibiscono modelli non ben definiti e dettagli grafici

PIACERE MAX, QUI J.C. DENTON

Ambienti urbani uggiosi e tetri alla **Blade Runner**, una sconfinata varietà di **armi** a disposizione, dai manganelli alle granate, dai fucili di precisione ai bazooka, scenari con tanti avversari da far fuori: a molti le caratteristiche di **Deus Ex** parrebbero quelle di un normale sparatutto in prima persona (first person shooter). Ma, al di là di queste annotazioni, la differenza con un **Max Payne**, per citare il portavessillo di quelli, è davvero abissale. **Deus Ex** è tutto meno un gioco in cui bisogna aprire la porta, buttarsi per terra e mitragliare all'impazzata tutto ciò che capita attorno, bottiglie, finestre e avversari compresi. Se non altro perché una tattica del genere porterebbe a una

fine davvero prematura. Anzi, **Deus Ex** si avvicina a quegli **stealth game** dove bisogna agire con circospezione: conoscenza del territorio, precisione e pulizia. Chi ha il grilletto facile imparerà a collegare il cervello prima di sparare: la sensazione di soddisfazione dopo aver completato uno scenario, vi assicuriamo, sarà davvero molto, molto maggiore.



Chi ama giocare con granate e confetti esplosivi con Deus Ex troverà pane per i suoi denti...



STARRING

In *Deus Ex* incontrate numerosi personaggi principali e un nugolo di comparse. Visto che la situazione si farà sempre più complicata, iniziamo a conoscere i 'più protagonisti' di tutti!

**J.C. Denton**

Denton è il protagonista e alter ego del giocatore. Dopo aver frequentato l'Accademia dell'UNATCO, il nostro agente entra in servizio stabile presso l'organizzazione antiterroristica. La sua aurea da 'primo della classe' e la competizione col fratello Paul, già membro dell'Unatco e primo agente modificato nanogeneticamente, lo spingono a tenere un comportamento fedele e a cercare di eccellere durante le missioni. Dato che J.C. è un ragazzo sveglio, durante la sua prima uscita contro i terroristi della National Secessionist Force inizierà a capire che forse i buoni non stanno tutti da una parte sola...

**Anna Navarre**

In seguito a un grave incidente durante una missione Anna, originaria d'Israele, ha lasciato il Mossad e poi l'Onu per associarsi all'UNATCO. Qui, grazie al suo valore ha salito la gerarchia militare fino al grado di colonnello. Più cyborg che robot, oramai può vantare occhi, gambe e braccia cibernetiche. La sua lealtà verso l'organizzazione ufficialmente antiterroristica fino a questa missione non può essere messa in discussione.

**Sam Carter**

Carter era il miglior agente dell'UNATCO fino a quando è rimasto vittima di un terribile incidente a causa del quale ha perso la gamba destra ed è rimasto sfigurato sul viso e sul corpo. Benché le parti ferite siano state opportunamente sostituite con componenti cibernetici, da quel giorno Carter non si occupa più delle operazioni sul campo. Ora lo troverete indaffarato nell'armeria e nel dipartimento di ricerca e sviluppo.

**Gunther Hermann**

L'agente tedesco Gunther Hermann è, al pari di Anna, pesantemente modificato da elementi cyborg e nanomeccanici. Grazie a questi apparati, Gunther è una vera e propria macchina da guerra ambulante, specialmente quando si ritrova un'arma tra le mani. Hermann appare un essere violento e senza paura, a cui J.C. Denton si riferisce come modello da imitare. Lui e Anna, in effetti, sono gli agenti più importanti dell'organizzazione.



Un lanciapiamme all'opera: in Deus Ex le armi sono tante, diverse, e ognuna molto appagante.



Nonostante tutte le sue parti cibernetiche, se uno di questi così si rivolta contro J.C. Denton non resta che darsela a gambe!



lavorati. Le ambientazioni vi faranno litigare col **controllo di luminosità** della TV, poiché tendono tutte a un colorato **scuro**, tetro, uniforme senza far uso di quelle sfumature di grigi che donerebbero alla scena una maggior impressione di realismo e solidità. Anche le **texture** che ricoprono questo mondo urbano e monotono appaiono piatte e scarsamente dettagliate.



Sugli avversari è presente un accurato controllo della parte del corpo colpita: potete azzopparli, fargli perdere l'arma o centrarli con un colpo alla testa.



Neppure la **vastità delle locazioni** scusa quest'impostazione grafica poco esaltante, dato che i **caricamenti** da ciddi risultano frequentemente sparpagliati nelle **mappe**. Occorre uno sforzo di immaginazione, ben sollecitato dalla profondissima storia di sottofondo, a immergersi in questo mondo simulato.

FINALINO

Peccato, perché avremmo voluto che anche dal punto di vista grafico **Deus Ex** toccasse le vette di prodotti nati su PS2 quali **Metal Gear Solid 2** o **Devil May Cry**. Così com'è il **motore** si rivela solamente **discreto**, crudamente congeniato al servizio del gioco e della trama, senza eccessivi

fronzoli e orpelli. Ma J.C.Denton è un tipo freddo e, come scoprirete giocando, rivela **qualità più profonde** del semplice aspetto esteriore!



COSA SONO QUESTI AVANZAMENTI?

Deus Ex è senz'altro un **RPG** per livello di customizzazione del personaggio principale. Ci troviamo in un mondo dominato dalla cibernetica e dalla **nanotecnologia**, dove gli inserimenti di particolari artificiali nei corpi sono all'ordine del giorno. Gli **avanzamenti (augmentations)** non sono altro che dei miglioramenti di abilità delle parti cibernetiche, che conferiscono poteri sovrumani. Si può ottenere la facoltà di vedere attraverso i muri, di nuotare più velocemente, di **autorigenerarsi**, di ottenere una forza mostruosa o di saltare più in alto. Gli **avanzamenti** utilizzano bioenergia per funzionare, e possono essere installati solo da un **robot medico** cui J.C. Denton, da buon colonnello **UNATCO**, ha libero accesso.

Gli **avanzamenti** non vanno confusi col le abilità (**skills**) del protagonista. Queste non posso essere sviluppate con accorgimenti artificiali, ma con la pratica. Tra le abilità troviamo l'uso delle **armi** (low tech, pistole, fucili, armi di demolizione ecc.), l'abilità dell'**hacking** (utilissima per disabilitare i meccanismi di sicurezza dai terminali), la **medicina** e lo **scassinamento**, essenziale per aver accesso a tutte le porte. **Nota importante:** per sopravvivere in **Deus Ex** conviene puntare a perfezionare fino in fondo alcune di queste abilità (tipo uso della armi di demolizione e hacking), piuttosto che buttare via i punti racimolati su tutto il ventaglio di skill e augmentation. Videogiocatore avvertito...

Il modo migliore per giocare a Deus Ex, credetemi, è sviluppare la forza e l'abilità con le armi da demolizione, e tutte le porte vi si apriranno!

DEUS EX: L'ORIGINE

Un gioco così innovativo come **Deus Ex** non nasce per caso. Il suo autore, tale **Warren Spector** (un nome da protagonista di videogiochi!), ha accumulato esperienza coi precedenti stealth game **System Shock**, **CyberMage: Darklight Awakening** e **Thief: The Dark Project**, caratterizzato da movimenti nell'ombra, gesti silenziosi



e puzzle ambientali. Un altro precedente fondamentale è **Goldeneye 64** per Nintendo 64, che ha rivoluzionato il genere degli FPS. Trama e concezione degli scenari, in ambito PlayStation, devono senz'altro qualcosa a **Metal Gear Solid** di Hideo Kojima che, come **Deus Ex**, ha racimolato pletore di premi.





Il simulatore di
snowboard Amped è
RECENSITO nella
sezione XBOX
www.gamearena.it

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
6,5	6 GRAFICA
	7 GAMEPLAY
	5 AUDIO
	5 LONGEVITÀ
	7 ORIGINALITÀ
PIACE	• Noi abbiamo la tavola, i cattivi gli sci: perfetto... • Il meccanismo degli ski pass è originale e consente discese lunghissime • Il livello di difficoltà delle missioni è ben calibrato
NON PIACE	• In fondo la location è una sola, e questo uccide la longevità • Qualche imprecisione grafica penalizzante • Multiplayer poco sfruttato

Il primo action-adventure su snowboard rinuncia alla componente sportiva e incappa nel difetto di tutte le avventure: dopo averlo finito, la prima volta, l'interesse cala di brutto...

**Un gioco di snow in cui i boarders danno mazzate agli sciatori?
E Pitone lo lascia recensire a me?
Ragazzi, deve essere la mia giornata fortunata!**



L'uscita di **Dark Summit** testimonia del successo che lo snowboard ha raggiunto in questi anni anche nel campo dei videogames, assumendo dimensioni tanto vaste da

attraversare più di un genere di gioco. Mi spiego: il calcio (tanto per fare un esempio...) ha i simulatori (**Pro Evolution**), gli arcade (**FIFA**), i gestionali (**Scudetto** su PC) e, a voler spulciare per bene, pure i suoi platform (qualcuno ricorda il carinissimo **Soccer Kid** per Amiga?) e le sue avventure (**The Mission** per PSone, quello basato sulla pubblicità della Nike).

Pare che anche lo snow si stia evolvendo in questo senso: il paradigma sportivo della serie-capostipite **Cool Boarders** ha trovato nell'ultimo anno declinazioni differenti, come l'arcade puro di **SSX** e soprattutto del suo sequel **Tricky**, il realismo simulativo di **Amped** per Xbox e ora la contaminazione action-adventure di questo nuova produzione THQ.



A NEW MORNING, CHANGING WEATHER

La 'cima oscura' del titolo (che, con il logo stilizzato di copertina, mi aveva fatto pensare più che altro a un RPG fantasy) è quella di un certo **Mt. Gerrick**, sonnacchiosa ski resort in cui a portare il trambusto sarà da una parte un imponente apparato militar-governativo impegnato a coprire un qualche segreto (si parla di un oggetto proveniente dall'esterno dell'atmosfera, fate un po' voi...), dall'altra una cricca di spericolati **riders ribelli** per nulla intenzionati a sloggiare dalle piste (e soprattutto dai fuoripista). Di questa brigata entra a far parte anche il nostro personaggio, la bella **Naya** che, guidata via **Nokia** da una misteriosa eminenza grigia, se la dovrà vedere con le guardie infami che infestano la montagna, lungo una cinquantina di missioni di difficoltà crescente. Il clima di scontro tra snowboarders e autorità è riprodotto con

REVIEW

dark summit



Non c'è dubbio, nel gioco potrete grindare su qualunque cosa, gatto della neve compreso.

corrosiva e calzante **ironia**: i 'cattivi' hanno tutti gli **sci**, gli altoparlanti non fanno che gracchiare ordini paranoici come "Speed kills", "Obey the Ski Patrol" o "Refrain from dangerous activities", e gli stessi obiettivi di alcune missioni riguardano la distruzione di **cartelli di divieto** e cose del genere. Cari fratelli sovversivi, la PS2 ce ne sta togliendo di soddisfazioni, neh (vedi **GTA 3**, **State of Emergency**...)?

SURVEILLANCE REPORT 22-65812

L'avventura non è strettamente sequenziale, nel senso che le missioni vengono attivate tramite il passaggio attraverso dei **portali** (le cosiddette **Challenge Corn Link Stations**), segnalati lungo la discesa da dei gigafasci di luce colorata che li rendono visibili da grande distanza, e il mancato superamento di una non pregiudica quello della successiva (fermo restando che lo scopo finale è il 100% di successo). L'importante è racimolare la quantità di **Lift Points** necessaria per ottenere lo **ski pass** che ci permetterà di ripartire da un punto più alto della montagna, dove incontreremo altre CCL Stations e così via. Le missioni hanno una buona varietà: si va dall'**inseguimento** alla **fuga**, dalla raccolta o la disintegrazione di particolari



Ecco uno dei personaggi disponibili... A voi decidere come abbigliarlo e che tipo di tavola utilizzare.

item al compimento di determinate **acrobazie**. In cinque distinte occasioni, poi, dovremo rintracciare e raccogliere, con l'ausilio dei **boarders** alleati, i pezzi di una **bomba** ovviamente infognati in posti improbabili.

HO CHIUSO UN 1620 METHOD, QUALCUNO SA FARE DI MEGLIO?

Il capitolo **trick** è quello che più interesserà gli appassionati: diciamo subito che il **sistema di controllo** segue più quello di **Tony Hawk** che non quello, particolarmente immediato, di **SSX**. Si salta cioè con **X**, senza la possibilità di preancorare da terra **spin** e **flip**; in altre parole, la **croce direzionale** (o lo stick sinistro) serve solo per curvare con la

tavola in asse, anche gli **spin**, al contrario di **SSX**. E non pensiate che, trattandosi di un'avventura, la componente acrobatica passi in secondo piano: anzitutto, i **trick** riusciti portano **Equipment Points** che sbloccano nuovi **costumi** (sedici) e **tavole** (quattro). Inoltre, alcune missioni (specie l'ultima, un incubo...) comportano per forza di cose un'abilità, per esempio, nell'agganciare i **rail** che è possibile raggiungere solamente con tanto tanto allenamento.

GIÙ A VALANGA

A proposito di allenamento, la sezione **Practice** è l'unica altra **modalità** single player oltre all'avventura, e questo è un grave peccato: d'accordo che una volta terminato il gioco la prima volta con **Naya** vengono sbloccati altri cinque **personaggi** e che con tutti gli ski pass in tasca l'intero Mt. Garrick rimane percorribile, con percorsi alternativi, da cima a valle (un quarto d'ora buono di discesa ininterrotta), ma gli stimoli saranno ben pochi.

La **longevità** è compromessa anche dalla presenza di un solo percorso per le gare **Head to Head** a due giocatori, altrimenti piacevoli in virtù della fluidità dello **split screen** verticale e della presenza di tre distinte tipologie di gara (una di velocità, una di 'numeri' sull'**half**

INTRATTENIMENTO RADICALE

Il team di sviluppo dietro a **Dark Summit** è quello della **Radical**

Entertainment, studio canadese non dei più celebri ma che vanta ormai un'esperienza decennale nel settore: i suoi programmatori hanno debuttato nel '91 in area **Nintendo**, per poi fare il grande salto in casa Sony quattro anni dopo, con il primo **NHL Powerplay**.

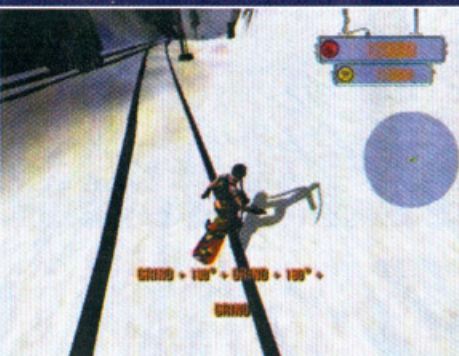
Specializzati, oltre che nell'hockey su ghiaccio, proprio nello snowboard (sono opera loro sia **ESPN X Games Pro Boarder**, sia **MTV Sports: Snowboarding**), ci hanno regalato anche il capolavoro **Bloodlines** (tuttora uno dei miei due giochi preferiti per PSX) e, più di recente, quella simpatica cialtroneria di **Simpsons Road Rage**. Dawvero complimenti!



La risposta a quanti dicono che sulle piste s'incontra solamente bella gente...

tavola a contatto con la neve, e solo per le acrobazie una volta in aria. Acrobazie che includono, ovviamente, i **grab** (Cerchio), i **grind** (Quadrato) e gli **handplant** sui bordi dei **pipe** (Triangolo).

Sono inoltre presenti quindici **Special Tricks** particolarmente assurdi (quasi ai livelli ultraurmani degli **Über** di **Tricky**), che sarà possibile realizzare tramite apposite combinazioni di tasti (tipo mosse speciali da picchiaduro) e solo dopo aver raccolto le apposite **icone** in giro per le piste. Nel complesso, i comandi sono abbastanza buoni, e annoverano anche puntatine di realismo come lo sbilanciamento in avanti o indietro in caso di **grab** di **nose** o di **tail** o il fatto che occorra chiudere, riportando la



In questo caso mi sono esibito in una serie di trick davvero niente male!

pipe e la **Wrecking Ball**, in cui vince chi sfascia più oggetti sul percorso).

ETHICS IS THE ESTHETICS OF THE FUTURE

A non convincere del tutto è anche la realizzazione tecnica: la **grafica**, che pure si mantiene sempre molto veloce e prevede inoltre un altissimo numero di **elementi** con cui interagire, o grindandoli (**tronchi**, **travi**, **notaie**) o sfondandoli (**cancellate**, **bidoni**, **pupazzi** di neve), lascia perplessi in merito ad alcuni particolari come l'inconsistenza della **coltre nevosa** (pessima la scia della tavola), la mancanza di qualche frame di **animazione** in occasioni come l'aggancio di un rail o certe



Il vostro sergente vi farà notare la bontà o meno dei trick che effettuerete.

fastidiose compenetrazioni di poligoni. Il **sonoro**, poi, è molto limitato: l'assenza di una soundtrack di sano punk-rock non è certo surrogata a dovere dalla debole techno-jungle (riciclata peraltro dal vecchio **Bloodlines**) che imperversa soprattutto in menu e schermate di caricamento, mentre l'azione di gioco è accompagnata più che altro dalle **voci** dei protagonisti (con relative faccine nell'angolo in basso a destra): la PS2 può dare molto di più (e poi, da quando ho sentito il doppiaggio in italiano di **Halo**... Mamma mia...). Peccato, perché **Dark Summit**, oltre a regalare emozioni a livello di giocabilità, dà corpo allo spirito più puro, cool e libertario dell'etica dello **snowboard**.

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
7	8 GRAFICA
	7 GAMEPLAY
	6 AUDIO
	7 LONGEVITÀ
	6 ORIGINALITÀ
PIACE	- Grafica sopra la media - Immediato e giocabile - Trama interessante - Parecchi bonus
NON PIACE	- Molto ripetitivo - A tratti frustrante

In America si chiamano pick-up-and-play, giochi che si lasciano giocare immediatamente. E poi è di Guerre Stellari!

Laser multicolori, navette spaziali, Starfighter e Havoc... Signori, Star Wars è tornato!!



La Forza è ancora con noi. Sembra proprio che, in vista di **Episode II**, ci sia un'esplosione di prodotti basati sulla popolare saga spaziale sia su PC sia sulle console di nuova generazione. Non moltissimo tempo fa, abbiamo avuto la possibilità di recensire **StarWars Starfighter**; ora è il turno di **StarWars: Jedi Starfighter**, che cerca di imporsi come sparattutto definitivo su console. Temporalmente, **SWJS** si colloca fra **Episode I** e il prossimo **Episode II**, quindi prima degli avvenimenti in celluloide che ci hanno cambiato la vita.

La situazione politica interplanetaria non è delle migliori e, soprattutto, i rapporti fra Repubblica e i secessionisti capitanati dal Conte Dooku si fanno sempre più tesi. Quest'ultimo, in gran segreto, stringe un patto con un alleato della Federazione dei Mercanti, il Capitano **Cavik Toth**, che spera di riuscire a mettere le mani sul **Sistema di Karthakk**, notoriamente ricco di materie prime. Il **consiglio Jedi**, venuto a sapere della losca manovra politica e preoccupato che l'intero sistema di conseguenza non cada nelle mani del Conte,



una novità... ndr) e alla realizzazione dei **laser**, oserei dire fotorealistici. Tutte le **navi** sono ben disegnate, con continui richiami a quella che è stata una delle serie più viste in assoluto. I **combattimenti** risultano veramente spettacolari, vuoi per il design superdettagliato delle navi, vuoi per le **dimensioni** delle stesse, a volte realmente enormi. Dal punto di vista visivo, quindi, il gioco regala momenti di puro coinvolgimento e di divertimento. Un altro punto di forza è sicuramente quello



È possibile, terminando le missioni in un certo modo, ottenere dei bonus particolari. Vi piace il mio Tie Fighter??

REVIEW

star wars: jedi

BONUS A GO-GO

Se da un lato la natura intrinseca del gioco fa sì che alla lunga potrebbe risultare ripetitivo, dall'altra i programmatori della Lucas hanno riempito **SWJS** di **bonus** e cotillon. Tanto per iniziare, ogni missione potrà essere risolta in **due modi**; la prima in maniera normale portando a termine solo gli obiettivi prefissati e niente più. La seconda, invece, prevede che oltre a fare il vostro dovere, potrete aggiungere alla missione anche gli **obiettivi speciali**. Naturalmente tutto questo ha una ricompensa, non è aggratise... Spulciando fra i vari menu di gioco, infatti, si potrà notare una sezione dedicata alle **cheats**, che scavalliamo senza pensarci, e un'altra che ci spiegherà come fare per ottenere i succitati "premi". Personalmente, ammettendo senza ritegno di aver ceduto al lato oscuro della Forza oramai da parecchi anni, mi sono andato a prendere il mio Tie-Fighter. Inutile dirvi che fra le sorprese non mancheranno **astronavi** famosissime e potentissime...ehi! Chi ha detto **X-Wing**???



cerca un sistema per evitare l'irrimediabile. In effetti, l'unica resistenza opposta alla Federazione dei Mercanti è composta da un alieno pirata chiamato **Nym**, proveniente dal pianeta **Lok** e desideroso di vedere il proprio pianeta libero dall'oppressione della Federazione. A questo punto il Consiglio degli Jedi incanica il Maestro Jedi **Adi Gallia** di recarsi a Karthakk

per controllare la situazione e, soprattutto, provare il nuovo prototipo dello **Starfighter Jedi**. Così Adi Gallia e Nym stringono un'alleanza forzata, che li porterà a combattere fianco a fianco contro la Federazione e il Conte Dooku.

COMBATTIMENTI SPAZIALI

Parliamo ora dell'aspetto esteriore. Rispetto a quanto visto finora dalla Lucas, **SWJS** appare decisamente più **definito**, merito soprattutto di un parziale restyling grafico che rende il colpo d'occhio notevolmente più godibile. Menzione d'onore alle **esplosioni** (le più belle le realizzano proprio lo staff della Lucas, ma non è

relativo alla **giocabilità** del titolo Lucas. Giocabilità che si traduce automaticamente, e non potrebbe essere altrimenti, nel **sistema di controllo** della nave, anzi delle navi visto che sarà possibile pilotarne più di una. Ogni nave è pilotabile in modo diverso, grazie anche alle sue diverse caratteristiche; intendiamoci, non



Una volta 'lockato' un bersaglio sarà veramente difficile lasciarvelo scappare!!



Le dimensioni delle astronavi sono veramente enormi... e il mio Tie Fighter è così piccolino!

particolare, l'uso della **Forza Jedi**, che per la prima volta può essere invocata direttamente dall'**abitacolo**. Questo potere, 'mistico' se vogliamo, permette di danneggiare le navicelle nemiche a distanza. Come nel film, il potere Jedi non può essere usato in modo dispendioso, ma va incanalato e sprigionato con **parsimonia**. In pratica il giocatore può contare su un potere aggiuntivo, segnalato da un **indicatore** alla sinistra del cockpit. Premendo e mantenendo premuto il tasto **CERCHIO** si verrà collegati alla

Forza. Una volta raggiunto un certo livello (indicato dal **colore** dell'indicatore: prima porpora, poi bianco) sarà possibile incanalare il tutto e usare una delle quattro armi a disposizione che sono lo **Scudo**, il **Fulmine**, il **Riflesso** e l'**Onda d'urto**. All'inizio sarà disponibile solo lo Scudo, ma con l'avanzare nell'avventura piano piano potremo godere anche degli altri poteri. Altra novità importante riguarda la possibilità di **giocare in due** in modo cooperativo. Questa feature permette di raddoppiare il divertimento, giocando fianco a fianco. Inoltre, nelle missioni bonus, sarà possibile prendere il controllo di altri personaggi, del calibro di **Reti**, **Jenkins** e **Siri Tachi**.

UN PASSO AVANTI

Anche il punto di vista della **longevità** è stato ben studiato: ci saranno **quattro atti** più il **training**, e una volta finiti questi potrete dilettarvi con le **missioni bonus** o con un amico. Insomma, un bel giochino, non c'è che dire. Tenuto conto che piacerà moltissimo ai fans della serie e agli smanettoni, è innegabile che si sia fatto un passo avanti da **SW Starfighter**, che non aveva brillato. La grafica è d'ottima fattura, il sonoro anche, la giocabilità pure... Signori, cosa volete di più??? Una spada laser??

Prima della partenza, un classico briefing vi spiegherà il percorso e il perché della missione che state affrontando.



siamo a livello di un simulatore spaziale dal calibro del primo **X-Wing vs. Tie-Fighter** (sniff... quanto mi manca...) o di uno qualsiasi dell'ultima generazione su PC, ma il controllo delle navette risulta immediato, divertente e mai troppo complesso, in modo da poter essere gestito dopo solo un paio di partite. A questo proposito, il fulcro del gioco risultano i **combattimenti**. Ci saranno missioni di combattimento, di scorta, di recupero, ecc., ma il tutto è solo un mero pretesto per pigiare il tasto dei laser più velocemente possibile.

QUALCHE SUCCOSA NOVITÀ

A parte l'infancitura dei **bonus** che i gentili ragazzi della Lucas ci hanno voluto regalare, le novità introdotte sono poche ma sostanziali. Menzionerei, in modo

Starfighter

ADI E HAVOC

I protagonisti principali di **SWJS** sono due: **Adi Gallia** e **Nym**. La prima è Maestro Jedi di una certa caratura, mandata a Karthakk per collaudare lo Starfighter Jedi. Il secondo è il pirata alieno Nym, malvivente da tempo latitante e croce della Federazione dei Mercanti. Comunque, due belle gatte da pelare!

Adi Gallia

Nata e cresciuta su **Coruscant**, Adi è un **Maestro Jedi Coreliano**. Figlia di politici, la bella Adi sfoggia un caratterino niente male e sebbene sia educata e raffinata, non ci ha messo molto tempo per guadagnarsi la stima e il rispetto dei ben più blasonati colleghi Jedi. Esperta nella **guida di caccia**, Adi è anche Membro del Consiglio Jedi.



Lo Starfighter Jedi

Lo Starfighter Jedi è la nave d'elezione della Repubblica Jedi. Ripreso dalla nave Delta 7 e modificato, questo prototipo è supportato da un motore con capacità d'**iperguida** e da un nuovo sistema di



repulsorlift che garantisce un elevatissimo grado di precisione nella guida.

Sebbene i suoi **laser**, quattro in totale, non siano potentissimi, garantiscono un'elevata potenza di fuoco grazie a un'alta velocità di **ripetizione dei colpi**. Difetto della nave è rappresentato sicuramente dagli **scudi di difesa** troppo leggeri.

Nym

Questo pirata alieno ha un curriculum d'azioni illegali di tutto rispetto. Di razza **Feeorin**, non ci ha messo molto tempo per farsi notare dalla Federazione dei

Mercanti come pericolo pubblico numero uno. Il motivo è da ricercarsi in un episodio di una decina d'anni prima, quando la Federazione ha invaso la base sul suo pianeta. Da allora il testardissimo Nym, nel tentativo di cacciare l'invasore da Lok, ha imbastito una piccola sacca di resistenza che per il momento è l'unica che possa fronteggiare la Federazione.

L'Havoc

Al contrario dello Starfighter Jedi, che è fra le navi più veloci in assoluto, l'Havoc di Nym basa i suoi punti di forza principalmente sulla **potenza delle armi** e sugli **scudi di difesa**. All'inizio la nave di Nym sarà equipaggiata, come armi secondarie, solo con **bombe d'energia** ma successivamente sarà possibile acquisire altre armi micidiali come i **missili a grappolo** o le devastanti **mine di Prossimità**.





Palline che rimbalzano? Fate il record a Kick-Ups nella SALA GIOCHI di
www.gamearena.it



possibilità di affrontare sia il **challenge mode** che l'**arcade**. In ogni caso, dovreste tentare di aggiudicarvi una serie di match, in modo da sbloccare un'enormità di **bonus** e segreti: **foto inedite** dei vari tennisti, nuove inquadrature e addirittura **nuovi giocatori**. Il sistema è piuttosto intrigante: ogni singola vittoria vi garantirà una serie di **punti** che potrete 'spendere' nella galleria dei premi, per acquistare i succitati bonus. Oltre che con le vittorie, questi 'soldi virtuali' potrete guadagnarveli centrando certi obiettivi che di volta in volta vi verranno proposti: fare un certo numero di **ace**, realizzare un punto dopo determinati **scambi**, vincere **tre games in tre minuti** e così via. Insomma, in ogni partita non dovreste concentrarvi esclusivamente sugli scambi, ma dovreste valutare con attenzione come e in quanto tempo chiudere il set! Questo garantisce una certa longevità al single game, anche se il vero segreto per tenere il CD di

La migliore garanzia per il nuovo tennis della Namco è il successo che ha ottenuto in redazione: sono settimane che tutti non giocano ad altro!



Solitamente, nelle poche ore libere che il duro lavoro di redattori ci lascia la PS2 e il televisore redazionale sono occupati dai giocatori di **Pro Evolution Soccer**, che si alternano freneticamente, in un tourbillon di sfide, incazzature, banali giustificazioni a una sconfitta vergognosa o pallidi tentativi di rendere meno amara una pesante scoppola (vero Boscolo?). Improvvisamente tutto questo si è - non diciamo fermato - ma ha subito un brusco rallentamento. No, non sono aumentate le cose da fare, ma semplicemente è arrivato il review code di **Smash Court Tennis Pro Tournament**... e la redazione è 'naturalmente' passata dalle sfide sull'erbetta del Lombardia Colosseum alla terra battuta del Roland Garros. In particolar modo sono stati alcuni grafici ad appassionarsi al gioco... questo può voler dire solo due cose: o i nostri grafici sono tutti dei tennisti mancanti oppure il gioco della **Namco** può essere giocato con soddisfazione solo avendo il diploma dell'Istituto

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
7,5 Il miglior gioco di tennis dei tempi di Virtua Tennis per Dreamcast. Ottima realizzazione e grandissima giocabilità! Da avere.	7 GRAFICA
	8 GAMEPLAY
	8 AUDIO
	8 LONGEVITÀ
	6 ORIGINALITÀ
PIACE	• Giocabilissimo e davvero divertente • Spettacolare nelle sfide in coppia! • Buona grafica ed eccellente sonoro • Molti segreti e bonus da sbloccare
NON PIACE	• È piuttosto difficile sbagliare... • Giocare nella parte superiore è un po' penalizzante

REVIEW

Smash Court



Ecco la scelta dei campi da gioco; sono disponibili tutti i tornei del Grande Slam.

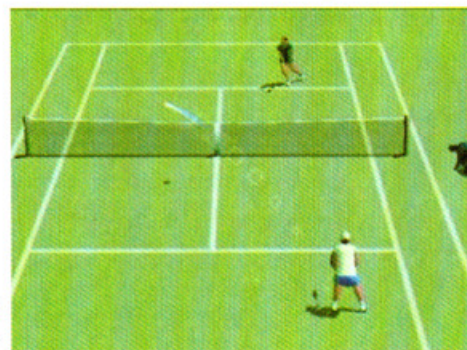
Tecnico con specializzazione in arti grafiche. Ovviamente le cose non stanno così, e tutto il merito di tale successo è da attribuire alla **bellezza** e alla giocabilità del prodotto... Comunque è curioso notare come 'Zutagi' (pseudonimo dietro il quale si nasconde proprio un grafico, desideroso di mantenere l'anonimato) si sia imposto come campione incontrastato. Evidentemente deve esserci un nesso tra **Smash Court Tennis Pro Tournament** e la scuola d'arti grafiche...

PIKKE, PAKKE CON QUELLA PALLETTA

Indipendentemente dal tipo di studi che avete fatto, se vi intriga il tennis e avete sempre pensato che la PlayStation prima e la PS2 adesso non avessero mai offerto una simulazione degna di questo nome, il nuovo gioco della **Namco** è proprio ciò che vi serve! Tanto per

cominciare la disponibilità di **tornei** e **modalità** è piuttosto elevata, soprattutto per la

Smash Court Tennis Pro Tournament costantemente nel lettore della PS2 è il gioco contro **uno o più avversari umani**! Sia la classica sfida che il doppio (in due contro il computer o addirittura due contro due, grazie al multi-tap... delirio!) garantiscono anni di divertimento, con l'unico rischio di rovinare amicizie ormai consolidate! Proprio il **2 vs 2** è la nuova 'scoperta' redazionale: i tornei ormai non si contano più, e la coppia vincitrice si aggira guardando tutti dall'alto in basso... Chissà, forse tra qualche giorno disputeremo il



Piuttosto difficilmente il vostro avversario riuscirà a ribattere questa splendida conclusione.



torneo definitivo, mettendo in palio Ivan, il drago redazionale (vedi le Pitonate di un paio di mesi fa...), come trofeo per i vincitori!

15, 30, 45... E 60?

I tennisti immediatamente disponibili non sono molti, e questo può senza dubbio essere considerato un limite: quattro uomini (Agassi, Sampras, Kafelnikov e Rafter) e altrettante donne (Kournikova, Hingis, Seles e Davenport).

Fortunatamente sono tutti realizzati in modo impeccabile, con le caratteristiche fisiche e di gioco eccezionalmente riprodotte. Ancora meglio le animazioni, che si integrano alla perfezione con gli

Giocate in doppio insieme a tre amici: spettacolo e divertimento garantiti!

un po'...), sia che decidiate di avvalervi dei soli effetti: **rimbalzi**, impatti **pallina-racchetta**, le voci degli **arbitri** e i gemiti delle giocatrici dopo ogni colpo... tutto è splendidamente realistico! Il sistema di gioco, poi, risulta allo stesso tempo sorprendentemente credibile e di facile gestione: **tre** i tasti da utilizzare, in combinazione con lo stick o i tasti direzionali. Dopo tre o quattro partite, vi saprete muovere con estrema sicurezza. Sicurezza che viene -

inevitabilmente meno venire.

Altra cosa negativa - ma assolutamente di poco conto, soprattutto se paragonata ai notevoli pregi di **Smash Court Tennis Pro Tournament** - è la maggior difficoltà di chi è costretto a giocare nella **parte alta** dello schermo, visto che è leggermente più difficile padroneggiare il tutto con precisione. Ma visto che entrambi i giocatori sono costretti a giocare da quella parte, la difficoltà si 'divide' e si compensa...

FINAL SET

Se non l'aveste ancora capito, siamo di fronte a un gran bel gioco! Alla **Namco** hanno fatto le cose per bene, e questo **Smash Court Tennis Pro Tournament** è senza alcun dubbio il miglior gioco di tennis mai fatto per PS2 (e fin qui non è che ci volesse molto, visto che non ce ne sono tanti...) e uno dei migliori in assoluto (al livello di **Virtua Tennis** per Dreamcast, per anni ritenuta la miglior simulazione di sempre, tanto per

Nel corso del gioco potrete sbloccare delle inquadrature differenti.



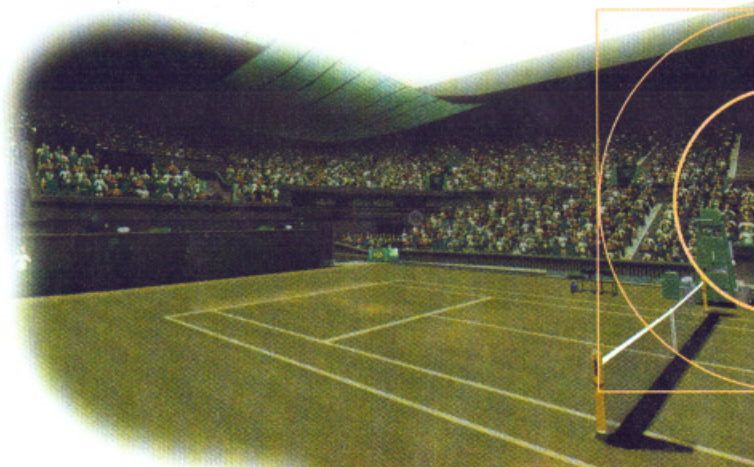
Tennis Pro Tournament



scenari, che ben riproducono i reali **stadi** e i tipi di **terreno**. Come da tradizione, a seconda della superficie sarete costretti a modificare il vostro **stile di gioco**, facendo attenzione alle diverse tipologie di rimbalzi. Se la grafica fa ampiamente il suo lavoro, il **sonoro** è ancora migliore, sia che scegliate di farvi accompagnare dalla musica (che alla lunga finisce per stancare

involontariamente - aumentata da quello che è l'unico difetto del gioco: l'impossibilità di sbagliare, tirando la palla fuori dalle linee del campo. Nelle centinaia di partite che abbiamo fatto, non è capitato MAI che la pallina finisse in **out**... e anche i colpi contro la rete non sono stati molti! È chiaro che questa cosa rende le partite molto più frenetiche, ma

intenderci). Sorvolando sulle solite banalità e ovvietà, posso solamente consigliarvi di portarvene a casa una copia... Non ve ne pentirete e - se avete la possibilità di avere qualche amico a disposizione - vi garantirò un lungo periodo di divertimento! E adesso scusate, ma mi aspetta un doppio contro Zutagi e Cristian...



DI LUCA DEL SAVIO

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
5,5	6 GRAFICA
	5 GAMEPLAY
	6 AUDIO
	7 LONGEVITÀ
	4 ORIGINALITÀ
PIACE	- Grafica pulita - Belle animazioni delle (poche) schiacciate - Modalità "Franchise"
NON PIACE	- Intelligenza artificiale non particolarmente sviluppata - Un po' freddino... - Poco spettacolare



La stagione NBA è finita e, con assai poco tempismo, Konami sforna il seguito della sua 'saga' cestistica. Ci sarà da divertirsi?

musicale, ci accompagnano, come di consueto, al menu di gioco. Da qui possiamo scegliere la strada sportiva che vogliamo percorrere. Se vogliamo disputare un **intero campionato** possiamo affrontare l'improbabile compito di scendere in campo per le **ottantadue partite** che compongono una 'regular season'. Per chi preferisce saltare questi 'inutili' preliminari, invece, esiste l'opzione che permette di passare direttamente alla fase più calda della stagione, il percorso che, se completato, porta dritti in finale: i **playoff**. Come gli appassionati ben sapranno, i playoff prevedono **scontri diretti** tra le squadre al meglio delle cinque o delle sette partite; chi

REVIEW

espn nba 2night



Altre RECENSIONI di simulatori cestistici per PS2 sul nostro sito
www.gamearena.it



Orlando ritense un'azione in attacco; molto 'televivo' il richiamo in basso a destra...



Vi anticipiamo subito la risposta alla domanda di apertura: mica tanto... Chi ha già letto il voto complessivo riservato a questo gioco e i brevi commenti che lo accompagnano, avrà intuito il tono di questa recensione: **poco entusiasta**. Ebbene sì, non c'è molto da esaltarsi per l'ennesimo titolo dedicato al basket che non riesce minimamente a riprodurre le emozioni e le meccaniche di questo spettacolare sport di squadra. È difficile, ragazzi, lo sappiamo: eppure, qualcuno si è avvicinato maggiormente di altri. **NBA 2K1** su Dreamcast (presto vedremo il suo seguito girare sul nostro amato Principe Nero), a nostro parere, deve essere preso come punto di partenza per tutti coloro, **Konami** compresa, che vogliono provare a riproporre digitalmente la magia della pallacanestro. Ma andiamo con ordine e cerchiamo di sviscerare pregi e difetti di **ESPN NBA 2night 2002**.

IL MISTERO DEL CINQUE FANTASMA
I migliori atleti **NBA** e le loro spettacolari azioni, montate ad arte in un video

perde è fuori e addio speranze di vincere l'anello! Per chi ha solo poco più di un quarto d'ora di tempo consigliamo un **exhibition match** o l'opzione **quick start** per farsi una sudatina e via! Ma scendiamo in campo e vediamo un po' di

Durante l'incontro, appariranno gli scores di tutti i giocatori.





Una schiacciata a due mani, marchio di garanzia della NBA!



Un bel personale per i Lakers!

IL VOLTO DEGLI EROI

I gladiatori NBA sono modellati con una certa cura e una discreta attenzione per il **dettaglio**. Nel complesso risultano riconoscibili, anche se non tutti hanno una spiccata somiglianza con le loro controparti reali. In genere sembrano un po' **sovrappeso** e le divise aderenti lasciano intravedere degli addominali un po' troppo rilassati, poco atletici. I volti non sono molto espressivi e chi già nella realtà ha un aspetto un po' ottuso (Shaquille O'Neal su tutti) in questo **NBA 2night 2002** non ci guadagna certo in fascino...

Lasciando momentaneamente da parte la componente estetica, parliamo del gioco vero e proprio. Palla a due e via! I soliti problemi vengono subito a galla: **passaggi automatici** non sempre perfettamente gestibili, reattività degli atleti non eccelsa, capacità di sfruttare tattiche e **schemi** molto limitata. L'**intelligenza** dei compagni di squadra lascia abbastanza a desiderare: trovare un centro che tenti di smarcarsi è davvero raro e anche le **guardie** sono un po' troppo immobili; sembra che nessuno abbia voglia di prendere un'iniziativa. Sfruttare i **blocchi** da parte dei compagni è un'impresa titanica, e cercare di penetrare una difesa schierata equivale quasi sempre a

che risultano essere poco più di un **aggiornamento**. Quantitativamente non manca nulla al gioco sviluppato da **KCEO** (gli stessi della saga calcistica di **International Superstar Soccer**): tutte le squadre, le stelle più brillanti del parquet, le arene; le opzioni, le statistiche, i replay. C'è persino la possibilità (**Franchise**) di gestire la propria squadra da vero coach, facendola partecipare, fino a **25 stagioni** consecutive, a un campionato dalle sue prime fasi (reclutamento dei giocatori incluso) fino alla conclusione. Questo campionato può essere modificato a piacere, spostando le squadre dalla propria conference o division e creando dei veri e propri gironi di ferro. La longevità di **ESPN NBA 2night 2002** è alimentata non solo dal numero degli incontri disputabili ma anche dai livelli di difficoltà selezionabili - dall'**easy** al **super hard** - e dall'opzione di coinvolgere altri **sette amici** per una sfida all'ultimo canestro. A deludere veramente è proprio l'esperienza di gioco: **grafica** pulita, buone **animazioni** e discreti **effetti sonori** non nascondono i difetti di un videogame che nulla toglie ma davvero

NBA 2002

che pasta è fatto questo gioco. Buona la cornice di **pubblico** e l'architettura dei **palazzetti**... un po' freddine le luci, a dire il vero. Ecco i giocatori! Entrano in scena con la consueta esaltante presentazione 'NBA-style': nomi urlati dal megafono e storpiati in lunghezza per aumentare l'enfasi dell'ingresso sul parquet; effetti di **luce laser** proiettati sul terreno di gioco; hi-five scambiati con entusiasmo tra i compagni di squadra.

Ehi, un momento! Osservando con attenzione questi cinque si può notare come lo spinto di squadra sia del tutto fittizio: il gesto coreografico viene eseguito, ma le **mani** dei giocatori non si sfiorano nemmeno! Va bene non schiaffeggiarsi i palmi delle manone per evitare abrasioni pre-partita, ma un po' più di partecipazione da parte degli atleti virtuali non avrebbe guastato.

sbattere contro un inamovibile muro. Parlando di difesa, il gesto della **stopzata** avviene con un'innaturale frequenza e la scarsa reattività al rimbalzo a volte fa schiumare di rabbia...

Per quanto riguarda l'attacco, lo spettacolare e devastante gesto della **schiacciata**, marchio di fabbrica di ogni buon incontro NBA, viene eseguito con una frequenza sorprendentemente bassa. I nostri giocatori, generalmente, preferiscono un normale **arresto e tiro in sospensione**, efficace ma meno esaltante. Peccato...

MA È DAVVERO COSÌ BRUTTO?

Intendiamoci, molti dei difetti sopra elencati sono, purtroppo, tipici dei videogames che si propongono di simulare le complesse dinamiche di una partita di basket. Come già detto qualche riga fa, c'è chi ha colmato più di altri queste lacune; c'è anche chi, e **Konami** è tra questi, non riesce a uscire da questo circolo difettoso, proponendo di anno in anno nuovi titoli



Dal punto di vista grafico, palazzetti e pubblico arrivano alla sufficienza.

poco aggiunge ai suoi predecessori. Rispetto all'incarnazione 2001, la novità più visibile è l'aggiunta del tasto **turbo**, la cui pressione, però, non altera più di tanto l'equilibrio tra le compagnie in campo e non favorisce, se non in rari casi, l'azione di contropiede. In attesa di **NBA 2K2** di Sega che promette meraviglie, il nostro consiglio è di dirottare la vostra passione cestitica verso un titolo molto meno simulativo ma molto più divertente e spesso sottovalutato: **NBA Street**, della linea EA Big. Se invece siete affezionati seguaci del basket elettronico 'made in Japan', il precedente **NBA 2night** è il vostro titolo preferito e non potete vivere senza giocare con le squadre aggiornate al campionato 2001-2002... fatevi sotto!



Guardate altri
SCREENSHOTS di
Frequency sul nostro
sito

www.gamearena.it

**Non si ferma l'ondata dei giochi musicali.
Si sono appena esauriti i clamori suscitati
dal particolarissimo Rez, che la
Sony prova nuovamente a
gettarci al centro della pista.
Anzi, della traccia!**

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
6,5 Non trattandosi di un gioco canonico, il voto è strettamente legato al genere in questione.	6 GRAFICA
	6 GAMEPLAY
	8 AUDIO
	7 LONGEVITÀ
	8 ORIGINALITÀ

Frequency è un'esplosione di luci e di colori che non vi lascerà indifferenti. Al massimo non vi piacerà, ma di certo non rimarrete con il gusto di qualcosa di già visto.



Il multiplayer si gioca sulla stessa traccia musicale con lo schermo diviso in due.

REVIEW

Frequency

PIACE

- La scelta degli artisti è varia e attuale
- Colorato, ritmico, divertente
- È gioco, ma anche juke-box e music editor

NON PIACE

- Gameplay molto particolare
- Longevità limitata dalla vostra 'voglia di musica'
- Si tratta sempre di premere pulsanti a tempo...



Il grande problema di **Frequency** è che si trova a uscire sul mercato in un momento piuttosto cruciale. La PS2 sta combattendo la sua lotta contro Xbox (e ora anche col GameCube) e



Al centro, in basso, vedete la centralina di comando. Potete usare i tre tasti canonici (Quadrato, Cerchio e Triangolo) oppure i tasti dorsali, meno intuitivi del primo preset.

deve farlo a colpi di grandi giochi, ma i nomi sono sempre gli stessi: **Metal Gear Solid 2**, **GTA 3** e compagnia urlante. Un gioco così particolare non mancherà certo di stupire per **originalità** (anche se il rhythm gameplay è già in circolazione dai tempi di **Bust A Groove**), ma non è certo quel titolone che tutti vorrebbero. Tra l'altro, la Sony non sembra averlo voluto grazie pompendolo alla stessa maniera di **Rez**, gioco musicale assai simile a questo, benché entrambi siano unici nel loro genere. Il gameplay di **Frequency** ruota, è proprio il caso di dirlo, attorno a un **tunnel ottagonale**, all'interno del quale si trova la **centralina di comando** controllata dal joypad. L'ambiente circostante è come un grosso batuffolo di cotone elettronico immerso per troppo tempo nell'LSI, pieno di **luci e colori e suoni e musica**. ALT. Musica no, almeno non ancora. A quella ci dovete pensare voi. La scelta può ricadere su una delle **25 canzoni** a disposizione, brani originali di artisti come **Crystal Method**, **Powerman5000**, **No Doubt**, **Juno Reactor**, **BT**, **DJ Qbert**, **Lo Fidelity All Stars**. Alcuni li conoscete, altri sono eroi della musica techno/industrial/underground che imparerete ad apprezzare (o detestare, a seconda) lungo il corso del gioco.

NEL CENTRO DELLA MUSICA

Scegliete il brano e quando inizia, l'unica percezione sonora che avete è il **beat**. Sulle **otto superfici** del tunnel sono posizionati dei simboli, simili a **diamanti**, che devono essere 'colpiti' quando passano nel punto dove si trova la centralina di comando. Se mentre leggete guardate un'immagine, avrete una percezione più chiara di come fare. Ogni superficie è divisa in **tre zone** (destra, centro e sinistra) e ognuna corrisponde a un tasto del pad, solitamente i tre frontali: Quadrato, Triangolo e Cerchio. Quando il diamante passa nella parte bassa dello schermo, bisogna **bloccarlo al volo** e questo si ottiene

pigiando i pulsanti appositi a tempo con il beat. Una volta colpiti al volo tutti i diamanti di un'intera battuta, quella traccia è liberata e continuerà a suonare. Quello che ancora non sapete è che ognuna delle otto superfici corrisponde a uno **strumento**, quindi dovete cercare di attivare una traccia intera prima di passare alle altre. Solitamente si inizia col **basso** o con la **batteria** (la base ritmica), per poi passare agli strumenti solisti come il **sintetizzatore** e le **voci**. In questo modo comporrete la canzone pezzo per pezzo, traccia per traccia, come se foste in uno studio di registrazione. Se riuscirete a completare tutte le tracce entro la fine del brano, sbloccherete quello successivo e anche una nuova ambientazione di gioco. Inutile dire che sbloccando pezzo dopo pezzo, questi si faranno più veloci e difficili.

LA VOSTRA COLONNA SONORA

Frequency può anche essere giocato in multiplayer, ovviamente in **split screen**: fino a **quattro giocatori** si sfidano su un pezzo, e il primo che riesce a terminarlo nel modo più completo possibile, vince. Ma le possibilità di **Frequency** vanno oltre al semplice gioco, sia single che multiplayer. Utilizzando le diverse tracce dei pezzi potete creare dei **remix** unici (che si possono anche salvare su memory card) da utilizzare nella modalità **juke-box**. Questa modalità vi permette di far suonare i brani originali o le vostre abbinate a una serie di immagini che intratteranno piacevolmente, che so, la gente che invitate a casa per un party. "Ooohh, che bello... che cos'è?" vi chiederà la prima bionda che passerà davanti al televisore. "Una stecca da biliardo" dovrete rispondere molto tranquillamente. E intanto la pompa inaudita si alza! TUN-ZA-TUN-ZA! Make it a **Frequency Night!** Chissà mai che rimorchiate pure la bionda....



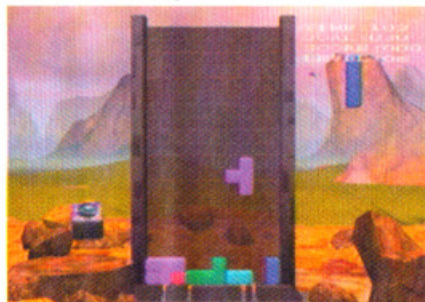
Sul nostro sito
troverete altri
bellissimi
PUZZLE GAME
www.gamearena.it

Gli scenari sono abbastanza vari e divertenti, ma niente di più...



Potete amarlo oppure odiarlo, ma Tetris è uno di quei giochi che definiscono un genere...

Ma è solo una mia impressione, oppure le barre rosse non arrivano quasi mai?



PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
5,5	6 GRAFICA
	6 GAMEPLAY
	5 AUDIO
	6 LONGEVITÀ
	5 ORIGINALITÀ

Rispolverare un titolo storico come il Tetris non è un'impresa da poco. Maneggiare con cura!

REVIEW

Tetris World

PIACE

- È Tetris...
- Ma scherziamo!
- Ottimo sistema multiplier
- Grande giocabilità

NON PIACE

- Pochissime novità di rilievo
- Prezzo elevato per un clone di se stesso!



Ed è anche probabilmente il solo responsabile del successo iniziale del **Gameboy** nel lontano 1989. Noi di Planet PlayStation siamo dei grandi appassionati di **Tetris**, non solo per la sua grande carica di giocabilità e divertimento, ma soprattutto per essere stato uno dei pochissimi giochi realmente **originali** degli ultimi anni. Come accade per il cinema, anche nei videogiochi una volta individuato un filone di successo proliferano come funghi le imitazioni, i sequel, e in generale tutto quello che riesce a spillare qualche soldino ai consumatori...

BANDO ALLE CIANCE

Tetris World dovrebbe rappresentare un'evoluzione del mitico capolavoro creato da **Alexey Pajitnov**, ma in realtà vi accorgerete ben presto che le vostre speranze verranno disattese. Dopo la breve presentazione iniziale potrete scegliere il **mondo** in cui giocare la vostra partita, la **musica** da ascoltare, e persino una variazione videoludica di questo immortale gioco. Purtroppo vi accorgerete fin da subito di quanto queste interessanti modifiche siano in realtà solo uno 'specchietto per le allodole', (dicasi anche fregatura!). Il mondo da scegliere è un eufemismo usato per descrivere la possibilità di cambiare lo **sfondo** alle vostre partite, mentre le musiche sono incredibilmente brevi e ripetitive. Le variazioni proposte sono poi talmente noiose da farvi tornare alla modalità classica in un battito di ciglia. La **grafica** è discreta ma nulla di rivoluzionario. È vero che **Tetris** è per definizione un gioco che degli orpelli grafici se ne infischia, ma ci saremmo aspettati comunque qualcosa di meglio. Tra l'altro, gli **sfondi animati** finiscono inevitabilmente per distrarre l'attenzione del giocatore, compromettendo in alcuni casi l'esito di una partita.

SI SALVI CHI PUOI!

Le uniche due aggiunte di una certa rilevanza sotto il profilo dell'originalità risiedono nella possibilità di poter **'congelare'** un pezzo durante una partita e selezionarlo successivamente, anche se naturalmente lo potrete fare una sola volta, e la possibilità di poter vedere l'**esatta collocazione** di caduta dei pezzi sulla vostra linea finale. Decisamente troppo poco per un gioco che viene venduto a prezzo pieno e che dovrebbe rilanciare questo immortale gioco sulla console di punta di casa Sony. In definitiva questo **Tetris World** non ci ha convinto per nulla; le aggiunte rispetto alla vecchia versione sono davvero pochine e non giustificano non solo il prezzo del gioco ma la sua esistenza stessa. Se proprio non avete mai giocato a Tetris potreste forse dargli un'occhiata; è sempre uno dei migliori giochi disponibili sul mercato, ma anche in questo caso valutate attentamente il vostro acquisto, considerato il **prezzo** di vendita.



L'accostamento tra gioco del Tetris e spazi aperti mi piace davvero molto!



Eccolo qui, perfettamente incastrato come da tradizione! Sono già una leggenda...



Non dire gatto se non l'hai nel sacco! Ovvero, state sempre attenti al pezzo successivo...



DI ANDREA CASETTI

Se pensavate che i programmatori giapponesi non potessero più stupirci con i titoli più strani, ecco arrivare un simulatore di spazzino subacqueo. Per la gioia degli ecologisti.

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
4	4 GRAFICA
	5 GAMEPLAY
	5 AUDIO
	4 LONGEVITÀ
	6 ORIGINALITÀ

Idea poco intrigante, grafica deludente, totale assenza di azione. L'ideale per prender sonno.

Ho trovato qualcosa. Che faccio? Lo tengo?



Ecco la gloriosa 500 comparire ancor oggi su videogiochi.



REVIEW

everblue



Mare? Bellezze in bikini? Godetevi quelle del **BABE O'RAMA!**

www.gamearena.it

PIACE

- Tranquillo, forse troppo
- Agli amanti delle cacce al tesoro, agli ecologisti e a chi soffre d'insonnia

NON PIACE

- Grafica e sonoro colpevolmente discreti
- Manca totalmente di azione e coinvolgimento



Anno 198x (non è che non me lo ricordo: è stato censurato), prendiamo i comandi di un **sommizzatore** che si distrae nei meandri delle profondità dei mari, alla ricerca di tesori perduti. Parlando come mangio, questo gioco inizia con un **sogno** del nostro protagonista, che testimonia la scomparsa di un suo amico. 15 anni dopo, al suo risveglio (no: non è stato in letargo, ha fatto un flashback con il sogno) si decide a prendere la difficile strada del sommozzatore, cercando fortuna e, soprattutto, l'amico scomparso. Comincia così l'avventura che, diciamo, potrebbe essere anche interessante, se non fosse che l'idea è sfruttata in malo modo.



Mamma! Te l'avevo detto di non parcheggiare la nave di papà!

LE ATTENUANTI

Sembra proprio che gli sviluppatori della **Arika** abbiano cercato tutte le attenuanti possibili per cautelarsi da critiche. Cominciamo con la **grafica**: il nostro personaggio si muove, sott'acqua, con la velocità di un bradipo assonnato durante la digestione. Quindi è logico aspettarsi un gioco che non stupisca in velocità. In più, è presente un **fogging** che riduce la visibilità a una ventina di metri, cosa comunque presumibile sul fondo del mare. Detto ciò, la situazione è tutt'altro che gravosa per quanto riguarda la **fluidità**. Quindi, ci si aspetterebbe un dettaglio grafico da urlo, qualcosa di stupefacente. Nulla di tutto ciò: il gioco non pecca in fluidità, ma la grafica è poco dettagliata, bruttina, come quella dei migliori giochi PSOne. Non è nemmeno resa l'idea delle **pendenze**: il fondale sembra completamente piatto, mentre magari stiamo scendendo velocemente. E neanche la **fauna** è da elogiare: si può notare un'eccessiva rigidità nei movimenti dei delfini. Anche per quanto riguarda il **sonoro**, non ci si aspetta troppo: sott'acqua non immaginiamo ci siano rumori particolari da riprodurre. E così è. Se poi fuorusciamo dall'acqua, ci rendiamo conto della mediocrità del titolo: la grafica ricorda quella di un'avventura punta e clicca tipo **Broken Sword** (anni e anni fa, su PSOne), dimenticandosi quanto di buono mostrato da **Monkey Island 4**. Ci si presenta di fronte una grafica tipo **cartone animato**, statica, coi dialoghi scritti in **inglese**, tramite **finestre** simili alle nuvolette dei fumetti.

IL GIOCO

Si tratta di cercare sul fondo del mare **oggetti perduti** (non immaginate quanti fumatori incalliti abbiano perso l'amata pipa) che poi venderemo, una volta tornati in superficie; potremo così investire i soldi appena guadagnati in nuove **attrezzature**. Man mano che proseguiremo nel gioco scopriremo altri personaggi, che ci chiederanno di compiere ricerche per conto loro, consentendoci di guadagnare la loro stima. Per esempio, dopo aver

scoperto il primo **relitto**, il fotografo ci chiederà di fare delle foto per conto suo; metteremo perciò assieme un **album** che lui giudicherà.

LA DIFFICOLTÀ

La difficoltà del gioco è mantenere l'occhio sul **livello di aria** nelle bombole e quello di **stamina** (che diminuisce se andate in profondità proibitive per la vostra tuta). L'unico pericolo è quello di non poter raggiungere la superficie, cosa che accade solo se siete all'interno di un relitto. Per ripristinare i livelli iniziali di aria e stamina è sufficiente passare una notte nella **locanda** (Ah! il potere del vino!).

Il fulcro del gioco è il **sonar**: è importante imparare a utilizzarlo per individuare tutti gli oggetti sparsi per i fondali. Esso segnalerà la presenza di oggetti in legno, metallo ecc. a seconda di quale elemento abbiate equipaggiato; naturalmente all'inizio avrete a disposizione solo quello per il **legno**.

Va detto che tutti gli oggetti sul fondo del mare sono invisibili, quindi dovrete cercare alla cieca fidandovi del sonar. Proprio questa è la causa della sensazione iniziale di spaesamento: non saprete che pesci pigliare, sensazione che tende a diminuire (ma non sparire) con un po' di pratica.

IL SISTEMA DI CONTROLLO

Va detto che fa il suo dovere, anche se dobbiamo tener conto che non è richiesta precisione, vista la velocità del gioco. Buono l'utilizzo di entrambe le **leve analogiche** (quella sinistra per i movimenti, quella destra per orientare il faro e far luce sulla scomparsa dell'amico) e il protagonista risponde abbastanza bene ai comandi, anche se si notano alcune incertezze all'interno dei relitti. La **vibrazione** è assente. Si tratta di un titolo **mediocre**, che lascia l'amaro in bocca e che si può tranquillamente sostituire al solito libro-mattone per prendere sonno. Può piacere a chi soffre di nostalgia per le cacce al tesoro dell'infanzia, e ci sentiamo di consigliarlo solo a chi vuole passare una serata tranquilla per dimenticare lo stress del traffico e del lavoro.



Sul nostro sito
troverete altri
bellissimi
RACING GAMES
www.gamearena.it

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
6	6,5 GRAFICA
	5 GAMEPLAY
	7,5 AUDIO
	6,5 LONGEVITÀ
	6 ORIGINALITÀ

TD Overdrive è complessivamente un gioco discreto, ma l'assenza di elementi che lo caratterizzano in un mercato già saturo lo rendono adatto solo a chi ha già provato i mostri sacri del genere.

Alla Infogrames vogliono bene ai giocatori: non a caso la schermata introduttiva di TD Overdrive sconsiglia di emulare dal vivo le gesta dei piloti del gioco... Fiuuuu, per fortuna che mi hanno avvisato, stavo già scaldando la Clio...



Questo assomiglia al Big Bang, no al Bit End... Oh, insomma, a quel cosa dove stanno seduti i parrucconi...

REVIEW

TD overdrive

PIACE

- Approccio intuitivo
- Originale modalità Dragster
- Si può giocare a Pong durante i caricamenti!

NON PIACE

- Poca profondità
- Manca di personalità



Se c'è una categoria di giochi con cui la PS2 va a nozze è quella dei **giochi di corse**; fin dai suoi primi vagiti il nero monolito è stato prodigo di titoli automobilistici, a partire dal primo e discusso

Ridge Racer V, passando per l'eccellso **GT3**

A-Spec, e finendo con questo **TD Overdrive**. Ma potrà l'ultimo arrivato proporre qualcosa di realmente nuovo in un mercato così saturo?

AH, LE CORSE CLANDESTINE...

TD Overdrive non offre al giocatore la tranquillità di **circuiti** automobilistici costruiti a uopo per ospitare gare, bensì lo lancia allo sbaraglio lungo **percorsi cittadini** in corse illegali che fanno tanto trendy. Affrontando lo story mode, per l'occasione chiamato "clandestino", in un'ambientazione simile a quella dell'apprezzato **Driver**, i piloti in erba dovranno conquistarsi una reputazione nel mondo delle gare organizzate e gestite dalla criminalità, trionfando con sprezzo del pericolo e scarsa considerazione delle forze di polizia sulle strade delle più famose città americane, prima tra tutte la collinosa **San Francisco** (tanto amata da titoli di questo tipo).

TD Overdrive propone tre possibili tipologie di corse: **Lineare**, **Circuito** e **Dragster**. La prima consta di lunghi percorsi che si snodano in città e dintorni con un inizio e una fine ben definiti; sono le gare più varie, poiché spaziano in **ambienti differenziati** e non obbligano il giocatore a girare continuamente in tondo. Ben diverse sono invece le corse del tipo **Circuito**: **percorsi chiusi** in cui correre per un numero definito di giri. Le corse lineari e i circuiti hanno spesso intere sezioni di gioco in comune; sarebbe stato di gran lunga preferibile avere a che fare sempre con strade differenti, ma a quanto pare i programmatori non avevano molta voglia di impegnarsi... quantomeno, il lavoro fatto è più che discreto. Tornando a noi, la modalità **Dragster** è di certo la più originale tra quelle proposte, per quanto piuttosto limitante: come è facile intuire si tratta di sfide di **accelerazione** lungo rettilinei, naturalmente senza usare il cambio automatico; la difficoltà sta tutta nelle marce... Pur non essendo particolarmente elabo-

rata, l'idea è buona a aggiunge interesse al gioco; soprattutto se avete un amico da sfidare, queste gare sono più che godibili, veloci e diverse dal solito, anche se scemato l'entusiasmo per la novità lasciano il tempo che trovano...

OVERDRIVE ATTACK!!

Ora che **TD Overdrive** non ha più segreti per quanto riguarda le modalità di gioco, non ci resta che spiegare perché questo titolo non riesce a innalzarsi dalla massa: semplice, non c'è nulla che non vada, ma non c'è nemmeno nulla che vada particolarmente bene... Il modello di guida offerto è banalmente **arcade** e gioca sul solito acceleratore/freno a mano; le **piste** sono soddisfacenti ma non molto stimolanti, e a parte la modalità **Dragster** (che comunque dopo un po' stanca) e il simulatore di **Pong** durante i caricamenti, non ci sono elementi che lo distinguano positivamente. Anzi, a dirla tutta qualcosa spicca: il comparto sonoro, composto da **canzoni rap** che ben si adattano all'ambientazione underground, ma da solo questo non basta. D'altro canto **TD Overdrive** non soffre nemmeno di problemi tali da renderlo sconsigliabile: fa la sua porca figura senza eccellere... Ma su di una console che può offrire **GT3** non è forse questo un difetto?



Là in fondo, il Golden Gate; davanti, una strada da affrontare a 104 (miglia) all'ora!



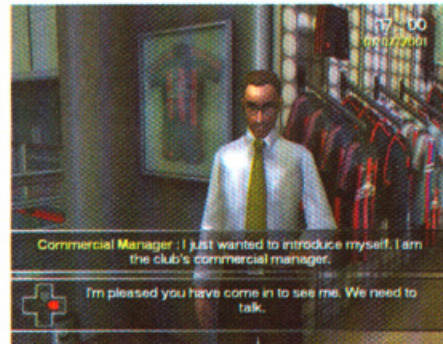
Si supera anche in curva, e pure all'interno... Ma vò!!



Una bella derapata ogni tanto, così per dare sapore alla vita...

DI MARCO MAGNI

Un calcio di punizione può sbloccare una partita inchiodata sullo 0 a 0.



La maglietta del Milan in bacheca... un duro colpo per un interista come me!

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
6,5	6 GRAFICA
	6 GAMEPLAY
	6 AUDIO
	7 LONGEVITÀ
	8 ORIGINALITÀ

È innovativo ed esprime a livello grafico tutte le situazioni intriganti del calcio parlato. Risente di un'eccessiva strategia, ma esprime intelligenza nelle fasi di dialogo. Necessita di un discreto inglese.

Stabilite quanto odiate personaggi come i direttori generali, o i direttori tecnici dei grandi club calcistici. In Italia gli esemplari abbondano...

REVIEW

Premier Manager 2002



Vi piace il calcio? Provate **BROWSER SOCCER** nella Sala giochi.
www.gamearena.it

PIACE

- Innovazione, questa sconosciuta
- Grafica espressiva
- Menu ben studiati
- Credibile Intelligenza Artificiale

NON PIACE

- Inadatto per i puristi del calcio giocato
- Lunghie sessioni solo per "parlar"
- Mancanza della traduzione in italiano

improntato quindi verso chiacchierate e confronti faccia a faccia con tutte le figure sportive sia in società che al di fuori di essa.

La giornata simulata è così ripartita: impegni diplomatici con i **procuratori** dei giocatori, impostazione del lavoro con i **preparatori atletici**, chiacchierate non proprio rilassanti con il **presidente onorario**. Altre volte dovremo ascoltare i **medici**, altre il capo fisioterapista. Giorni particolari ci vedranno impegnati a intrattenere **giornalisti** o ascoltare le news sportive.

PREMIER MANAGER 2002... UNA RIVOLUZIONE!

Questa versione 2002 adotta un nuovo e originale **schema di gioco**. Niente più lunghe e noiose tabelle, ma 'scenette' 3D nelle quali il **dialogo** è supportato da frasi per le risposte e commenti da scegliere al massimo tra una rosa di **quattro possibilità**. Osserverete le **espressioni facciali** degli interlocutori, innervosi dal vostro comportamento oppure saggiamente lusinghieri. Il lato propriamente calcistico, avete capito, passa infine in secondo piano. Poche scelte tattiche e varianti sui moduli, sempre facendo attenzione a non svolgere il compito d'**allenatore**, già ricoperto in società.

Il gioco di **Runecraft** vi obbliga a tener buoni i rapporti con i collaboratori, a gestire i **dialoghi** senza per questo licenziare qualcuno. La partita, rappresentata ancora in modo tradizionale, è forse la conseguenza meno diretta del vostro lavoro. Ma gli elementi imprescindibili che dovete tener conto per questo titolo sono la **conoscenza della lingua inglese** e una buona dose di **pazienza** per affrontare tutti gli incontri, prestando attenzione alle sfumature che i dialoghi possono prendere. Da questo punto di vista, i programmatori hanno svolto un fine lavoro di Intelligenza Artificiale. Anche il **dettaglio grafico**, pur non essendo



L'allenatore dei portieri è indispensabile per far migliorare i vostri estremi difensori.

strepitoso, dà una carica fumettistica agli **intermezzi**, mentre i menu sono ricchi e completi. Attraverso un tasto dorsale del joystick si passa dagli impegni che la segretaria diligentemente prepara (peccato sia l'unica che non si veda...), a tutte le branchie che la vostra carica dovrebbe saper controllare a dovere. L'aspetto negativo del gioco potrebbe comunque risiedere nella sua natura altamente **innovativa**. Qualcuno potrebbe non gradire le lunghe sessioni dedicate a quel procuratore coccuto, mentre altri aspetteranno invano di gestire la squadra come facevano nella versione 2000/2001. Questo gioco, infatti, vi obbliga a fare delle scelte molto precise: potete optare per un videogioco altamente manageriale, e dunque potrete semplicemente acquistare la versione precedente, ben fatta anche se non aggiornata. Potete invece provare a cimentarvi con qualcosa di diverso, di originale, e per questo scoprire un gioco pensante e longevo. Sappiate che potreste amarlo od odiarlo proprio per questo.



Molto spesso partecipano a trasmissioni televisive e frequentano le pagine dei quotidiani sportivi. Investono poteri eccezionali in società e presiedono a tutte le scelte economiche. Essi sono i **Direttori generali**.

L'ultimo nato della fortunatissima serie **Premier Manager**, ereditata dalla casa francese dopo che fu una felice intuizione della rimpianta **Gremlin**, vi investe appunto di queste responsabilità. Il gioco è

EUROSPORTNEWS	
19-17 OUT	1/3
1 Stoke	10 24
2 Wigan	10 23
3 Tottenham	10 22
4 Bristol City	10 22
5 Colchester	10 21
6 QPR	8 19
7 Huddersfield	10 19
8 Cardiff	9 18
9 Blackpool	11 17
10 Chesterfield	11 16
11 Wycombe	10 15

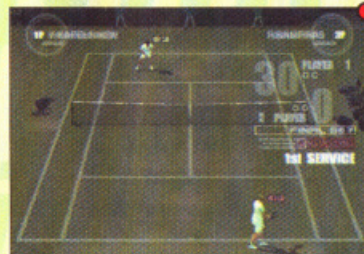
LATEST NEWS

Portsmouth have failed in their bid to sign Scott Minto. Their bid of £15 Mlb was accepted but Minto rejected the move.

SCORES: ES 26/09/2001 MANCHESTER UNITED FC VS MIDDLESBROUGH FC

Potrete essere costantemente aggiornati su quanto accade seguendo il notiziario sportivo.

the watcher



L'inizio della primavera è stato contrassegnato da una incredibile corsa al ribasso nel mondo delle console, con Xbox e Gamecube scesi rispettivamente a 299 e 214 Euro... Chissà se Sony ha intenzione di adeguarsi a questo trend! Per il momento, comunque, tutto quello che vediamo all'orizzonte sono giochi discretamente interessanti, come l'attesissimo **F1 2002** targato Electronic Arts, che potrebbe già essere nei negozi mentre leggete queste righe. Restando in ambito di racing, ma spostandoci dalla Formula 1 al rally, c'è un certo interesse attorno a **V-Rally 3**, il rally di Eden Studios che mira a complicare la vita al campione Colin McRae, il cui attesissimo **Colin McRae 3.0** dovrebbe invece arrivare il prossimo autunno. Sempre in ambito sportivo, giugno segna l'arrivo anche di **Smash Court Tennis Pro Tournament**, un simulatore tennistico estremamente divertente che ha scatenato la bagarre, qui in redazione! Sul fronte degli sparatutto, attesa anche per **Medal of Honor: Frontline**: dopo il successo di **Allied Assault** su PC, il nuovo capitolo di **Medal of Honor** su PS2 vuol fare bottino pieno anche sulla console di casa Sony. Senza dimenticarci di un certo **Spiderman: The Movie**, il gioco che accompagna l'uscita nelle sale del film dedicato all'eroe di Stan Lee!

GIOCO

CASA

USCITA

F1 2002	Racing	Giugno
Medal of Honor: Frontline	Sparatutto	Giugno
Spiderman -The Movie	Azione	Giugno
Smash Court Tennis Pro Tournament	Sport	Giugno
Akira Psycho Ball	Arcade	Giugno
V-Rally 3	Racing	Giugno
International Cue Club	Simulazione	Luglio
Men in Black 2	Sparatutto	Luglio
Transworld Surf	Sport	Luglio
Superman: Shadow of Apokolips	Azione	Agosto
Taz Wanted!	Platform	Agosto
Battle Engine Aquila	Simulazione	Settembre
Gundam: Federation Vs Zion	Azione	Settembre
Stuntman	Racing	Settembre
Colin McRae Rally 3.0	Racing	Ottobre
Terminator	Sparatutto	Ottobre
Dragonball Z	Picchiaduro	Novembre
Micromachines	Racing	Novembre
Mission: Impossible	Azione	Novembre

DI MARCO MAGNI

SPECIALE GIOCHI DI**RALLY**
**Tutti i GIOCHI DI
GUIDA per Play 2
sul nostro sito**
www.gamearena.it

Nuove esperienze di guida, polvere, tacco e punta: il rally non è mai stato simulato così come oggi. Significa che nessuno è riuscito a farlo al meglio!



Rally Championship si distingue dagli altri per la presenza di paesaggi alternativi.



In questa versione preview è possibile modificare la visuale solamente prima di cominciare a giocare.



Tutto dipende dal capitale a disposizione: grande software house, grandi investimenti. Se sono ampie le vedute dei game designer, se ottimi sono i propositi e ben chiari gli obiettivi da raggiungere, sarà un gioco ottimo. Ma con minori costi di produzione...

Naturale che le aspettative di vendita siano differenti: vogliamo paragonare Infogrames, Microids e SCI? Fare un buon game di corse realistiche non è impresa facile: siamo passati alla riproduzione di un evento, non solo del correre su percorsi accidentati. Inoltre, l'uscita di un gioco corsaiolo richiama l'attenzione di tutti, scatena mille paragoni, genera aspettative e commenti di ogni tipo. Questo mese, tre software house hanno in programma le loro versioni, ciascuna ovviamente con diversi traguardi da tagliare. I titoli, **Master Rallye**, **Rally Championship** e **V-Rally 3**, sono il primo indizio da raccogliere: sembra che solo l'ultimo abbia una nota personale, 'originale': tuttavia è la **terza edizione** (la prima a 128 bit) di due buoni titoli per PSOne, di cui il secondo forse molto bello, ma sottovalutato a causa di qualche rallentamento nel motore grafico.

Ma ritorniamo a valanga circa la creazione dell'evento. Da **Gran Turismo** (PsOne) in poi, nel quale proprio gli investimenti, la saggezza e l'esperienza giapponesi ne hanno accresciuto il valore anno dopo anno (provate a farvi scorrere mentalmente il primo...), i games di corse hanno dovuto adattarsi a nuovi paradigmi. **Patenti, gare speciali**, un numero di auto mai visto prima e inimmaginabile per dei giochi domestici, finali e controfinali, **grafica** che sfiora il fotorealismo, effetti atmosferici, **deformazioni** della carrozzeria, mesi e mesi per completarli. **Master Rallye** di Microids non è il titolo che sfoggia cosmesi da urlo o licenze spregiudicate. Nel piccolo di una software house non trascendentale, decide che il rally sarà libero da ostacoli, addirittura privo di indicazioni; **Rally Championship** si pone come un corridore svelto e poco calcolatore,

sempre pronto a raccogliere abbondanti sterzate del pilota, pur mantenendo l'impostazione classica con **bordi pista** invalicabili; **V-Rally 3**, infine, è il progetto più ambizioso, graficamente molto curato e di stampo simulativo, nel quale si introduce una **fase gestionale** della camera da pilota. E dunque immediato metterli in fila, da parte di chi giudica il loro primo impatto ludico, per costruirsi mentalmente una scala di valori da utilizzare in queste pagine. Manteneremo dunque questo ordine, successivamente, iniziando dal prodotto meno a quello più ricco, un excursus che prevede qualche divagazione circa i titoli della medesima categoria già usciti, ovvero **World Rallye Championship** e **Gran Turismo 3**.

DIAMO ALLE SOFTWARE HOUSE LA SOWVENZIONE DELLO STATO

Parlavamo di budget. **Master Rallye** risente di licenze per nulla roboanti, dato che il primo mezzo riconoscibile tra i primi a disposizione è un **Tata Safari**, quattro per quattro tra i meno curati della categoria. Il gioco prevede una **corsa a quattro**, nel quale tutto è lecito, persino volar giù da scarpate per accordare i tempi. Vi salteranno le sospensioni, ma almeno avrete scalato qualche posizione. È una piccola innovazione divertente, elemento affatto trascurabile e non previsto nei due concorrenti. Se confrontata, è certamente la versione più 'pazza'. La sensazione che provoca **Gran Turismo**, verso chi non nutre enorme conoscenza di videogames, è quella di essere 'limitante' in fase di uscita di pista, con capitolomboli incoerenti e ritorni verso terra inverosimili dopo decolli paurosi. Almeno in questo, **Master Rallye** risulta migliore. Diamo a Microids quello che è di Microids.

Rally Championship si pone a metà strada, sia per capitale impiegato che per realizzazione. Sebbene risulti il più veloce dei tre, appare generoso nel modello di guida come il Buon Samantano. Vi concede grandi **manovre** per riportare l'auto in strada anche a elevate





Le ambientazioni di Rally Championship vi porteranno come sempre in giro per il mondo, dal caldissimo deserto africano...



... alla gelatissima e come al solito innevata pianura svedese.

velocità, e ciò non è piaciuto molto agli uomini simulativi della redazione. Divertente perché veloce, rappresenta in modo convincente pozzanghere, fango, pioggia. Siamo usciti dall'Inghilterra con la netta sensazione che fosse davvero l'acqua a farla da padrona. Ecco un altro elemento non presente in Gran Turismo, eccezion fatta per l'asfalto bagnato da urlo nei circuiti finali. Il titolo Infogrames offre le migliori auto della stagione, con una modellazione però molto approssimativa. L'ultimo, il vero contendente dello scettro per Ps2, che per ora è mantenuto saldamente da WRC (peraltro non grandioso come ci si aspettava) è V-Rally 3. E qui le cose si fanno più serie. Enormi sforzi si notano per fondali a dir poco stupefacenti, profondi e luminosi. Folti e verosimili sono i

bordi pista floreali, curatissimi i mezzi a disposizione. La guida fila via, molto simile a WRC, ma forse un po' 'scivolosa' quando si sottosterza. Ciò che piace, di questo titolo, è finalmente qualcosa di

diverso per approntare una carriera da vero pilota. Possiamo far parte dei team, rigorosamente tutti originali, per accreditarci l'intera stagione ai loro box. Affrontando le prove che ci vengono proposte, da superare come fossero 'patenti', si assaporano le sensazioni del primo pilota di una grande scuderia.

GT3, METTITI IN FILA!

Quali caratteristiche accomunano i tre titoli? Sono due: i danni provocati dagli incidenti e le macchie che si depositano sulle carrozze delle vetture. Ottimo esempio di ciò che prima definivamo 'paradigmi' ormai fissi per ogni gioco di guida. Infatti Polyphony ha bisbigliato già qualcosa a riguardo di queste implementazioni nel loro prossimo GT4... Altrettanto si può dire circa le deformazioni delle vetture: si passa da lievi accartocciamenti (Master Rallye) a perdite di pezzi lungo la strada (V-Rally). Pensate che quest'ultimo consente di sbirciare all'interno dell'auto aprendo le portiere, alzando il portellone o il cofano! Il giudizio è che sia opera fine a se stessa, originale ma inutile. Pensate ancora che se il tempo necessario a scomporre i modelli poligonali delle auto fosse stato impiegato a test più accurati della fase di guida, a tranne vantaggio sarebbero stati gli utenti finali. Dine quindi che V-Rally 3 sia 'originale' è certamente eccessivo. Progettare significa fare analisi, programmazione, stendere le possibilità e valutare i costi, infine guardarsi alle spalle e giudicare se tutto è stato fatto secondo i principi originari. Poi fare prove su prove, e magari prendere per buono la minima parte di tutto quello organizzato. Le tre produzioni viaggiano allora, secondo questa visione, su binari non paralleli che incidono appena dopo la partenza: si toccano nel punto che chiameremo 'senza personalità'. Ma è altrettanto vero che

provengono da strategie diverse, con ambizioni del tutto divergenti: dal 'senza personalità' ciascuno fuoriesce con un brandello di autogestione delle cose, e per questo vanno apprezzati in blocco. Master Rallye è divertente perché mostra una guida semplice e intuitiva, ma con una gestione delle sospensioni ben fatta; Rally Championship regala forti dosi di coinvolgimento perché rapidissimo, infine V-Rally è l'arte della cosmesi di sfondi e panorami.

SCUSI, A CHE PUNTO SONO I LAVORI?

Atteniamoci comunque allo stato di avanzamento dei prodotti in questione, tra i quali il più vicino al completamento pareva Master Rallye. In esso potremo trovare eventi come Fujitsu-Siemens Cup in luoghi improbabili quanto la loro

rappresentazione grafica. Che dire, invece, dei frequenti accessi al disco, che ci hanno dato numerose pause per riflettere sull'esistenza dell'uomo?

A prima vista, il titolo faticherà a imporsi. Gli altri contendenti sono altrettanto ricchi di difetti, più o meno lampanti, alcuni certamente dovuti a errori che scompariranno nella versione finale. Che dire però delle



Le auto di Master Rallye sono dei fuoristrada, non particolarmente entusiasmanti a vedersi.



Ecco un bel guado per dimostrare la tenuta stagna della vostra 4x4.



Per evitare il problema dei riflessi, gli sviluppatori di Rallye Master hanno tolto il lunotto posteriore.



interviste rilasciate dal capo programmatore di Eden Studios, **Stéphane Baudet**, circa il loro ultimo **V-Rally**? Le sue parole rimarcavano finalmente come un videogioco di guida avesse notato la differenza che passa tra scontrarsi con un fuscillo oppure contro una quercia secolare: vedrete l'auto passare sopra al primo ma spaccarsi in due sull'altra! Niente di più falso, poi, quando si vede il gioco girare. Abbiamo già elogiato la qualità delle rappresentazioni grafiche di **alberi** e bordi pista, ma gli impatti sono come tutti quelli già visti fin'ora in un videogioco di rally. Che bisogno c'è di elogiarsi quando poi si viene smentiti? Il medesimo 'giochetto' si fece con **WRC**: all'epoca il Game Designer si vantò a proposito dell'impostazione televisiva del titolo. Adesso che c'avete giocato, è possibile ancora affermare questo concetto?

Fate attenzione a queste cose: quando il programmatore cerca di spiegare al pubblico e alla stampa specializzata le qualità e le innovazioni del proprio prodotto, è perché, molto spesso, queste non ci saranno oppure non saranno esplicite come dichiarato. Invece, se il game non è osannato o addirittura tenuto ben sotto chiave (come, per esempio, **Colin McRae 3**, oppure **StuntMan**) è lecito aspettarsi le vere rivoluzioni se non almeno innovazioni significative. Parliamo pure di **Colin McRae 3**. Esso sembra sia un grande occhio che vigila su tutti coloro che sulla nostra amata Terra stanno cercando di scrivere un videogioco rallistico. Di lui non si sa niente o quasi (appena qualche immagine...), ma le voci più disparate si raccolgono ai quattro angoli della Rete, per mistificare un oggetto del desiderio che forse nessuno ha ancora visto. Questa è la fine delle Grandi Produzioni, destinate a far chiacchierare di sé proprio per l'alone di mistero che generano, anche per la bontà dei capitoli precedenti e dell'ovvia qualità intravista su



quelle bavose prime immagini rilasciate. Non altrettanto si può dire dei tre in questione, quanto fu detto, scritto o visto di **Gran Turismo**. Anch'esso lasciato sgocciolare sapientemente attraverso 'buchi' molto fini prima della data di lancio, stupì proprio per tutto ciò che non ci aspettava, e di molto altro ancora ritenuto impossibile.

NON ABBIAMO ANCORA (PER FORTUNA) LA SIMULAZIONE PERFETTA!

Tutti i giochi hanno dei difetti. Il genere delle corse, sia quello su sterrato che su pista, pur accrescendosi di volta in volta con perfezionamenti che giungono da ogni software house, non si arresta mai.

V-Rally 3, accreditato a svolgere questo ruolo, porta aria fresca come ce ne vorrebbe in una giornata afosa, ma si esaurisce come un anello dopo pochi attimi: **Rally Championship** fa altrettanto. Il popolo dei videogiocatori, ringrazia (si fa per dire) tutti i tentativi, ma poi sceglie. E nel fare delle scelte, può darsi che possa acquistare uno di questi tre titoli che, ribadiamo, non sono sullo stesso piano, ma con la consapevolezza che non arrivano a superare quello che già c'è sul mercato. Detto ciò, prese tutte le responsabilità di quanto scritto - come farebbe Biscardi - alla luce di prodotti per nulla ultimati. Niente vieta accorgimenti perentori in grado di modificare, per esempio, il tipo di **sterzata** di Championship, oppure il **dettaglio** grafico di Master Rallye (... e poi capite lo sconforto nel giorno dello scudetto alla Juve, a pochi minuti dal termine del campionato...).

Passando in rassegna i giochi, ci siamo posti un quesito: qual è il più divertente? Rulli di tamburi... **Master Rallye**! Sì, proprio lui, il peggiore! Come sia possibile, impavidi giocatori che leggete, dovrete





Graficamente, il dettaglio dei tracciati di V-Rally 3 è davvero spettacolare!



Avrete la possibilità di personalizzare a piacere i vostri replay, evidenziando le fasi più spettacolari.

averlo capito: lascia libertà. Girovagare a casaccio è più appagante che star dietro a un mezzo che comunque non è riprodotto fedelmente tanto quanto in GT3 o Colin McRae 2 (badate bene che assumiamo come migliori metodi di controllo di un'auto, su qualsiasi tipo di superficie, sia quello di Polyphony che a seguire quello di Codemasters). V-Rally 3 venderà di sicuro valanghe di copie, così come il numero due, Rally Championship, sebbene siano l'uno imperfetto come WRC, l'altro troppo arcade. All'acquisto, per chi ha letto, preverranno i propri istinti, ma sugli scaffali ci resterà Master Rallye, non supportato dal marketing ideale per sfondare. Altrettanto sicuro sarà che la stampa specializzata

osannerà il prodotto Infogrames, ma cronometrate quanto ricordo lascerà dalla sua uscita in poi: tanto quello che abbiamo per WRC... Pertanto affermiamo che non esiste il gioco di rally perfetto e mai esisterà (Primo Postulato della Scienza dei Videogiochi). E questo tutto a nostro vantaggio, o in generale per chi può spendere.

INVADIAMO LE FASCE DI MERCATO!

I tre titoli si dividono anche per le fasce d'età cui fanno riferimento. Il pubblico più esigente (penso il più maturo) si rivolgerà a V-Rally 3 sia per provare qualcosa di alternativo a WRC, ma anche per lasciare nella custodia Colin 2 (PsOne), che risulta essere ancora la migliore trasposizione realistica per la sua completezza fino a oggi prodotta per console. Il titolo Codemasters è proprio il famoso 'paradigma' da superare per ottenere veramente pura innovazione. Citamone dunque i pregi più evidenti: modello di guida 'avanzato', simulativo al punto giusto, e mai banale; completezza di team e auto; divertente e appagante. Elementi ripresi dalle tre nuove uscite, ma ciascuna ne difetta per uno o due, nonostante Infogrames abbia tra le mani un buon gioco di sicuro successo. Altri aspetti non secondari sono la realizzazione degli effetti atmosferici e la calibrazione della difficoltà di gioco. Sebbene risulti più facile con Ps2 realizzare effetti particellari perché nativi nel chip grafico, alcuni programmatori risultano più 'ispirati' di altri. Nella schermata della selezione dell'auto di V-R, con un tocco sul pad possiamo ammirare la vettura anche da 'sporca', abbonda l'effetto 'splash' di R-Championship in pozzanghere fangose; ottimi gli effetti di luce in entrambi i titoli. Per quanto riguarda l'Intelligenza Artificiale, sia Master Rallye che V-R si sono rivelati ostici al punto giusto. Il restante, infatti, ha consentito alla seconda partita distacchi clamorosi, confermandosi fin troppo degno della dicitura arcade. Secondo Postulato della Scienza dei Videogiochi: un titolo supportato da pubblicità e marketing vende un numero maggiore di copie rispetto a un altro senza le medesime caratteristiche, anche se migliore. Ora ci rivolgiamo a tutti gli amanti dei videogames di guida. Per tutti coloro che vivono anche per completare GT3, o

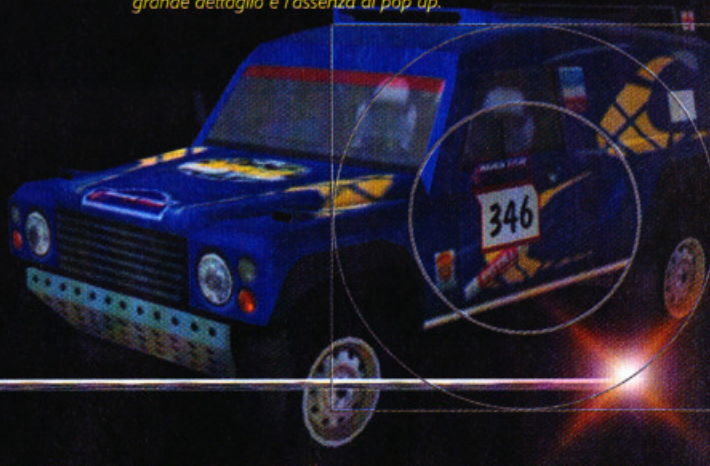
che sono in attesa di TOCA Race Drive, oppure aspettano con ansia Formula One 2002 di Sony. Per tutti i ragazzi che amano la serie F1 di Electronic Arts, e quelli che piangevano in sala giochi di fronte a Daytona o Scud Race. Ai bimbi come noi che perdevano ore per F-Zero, oppure a quelli che spensierati facevano una partita a Mario Kart. A tutti quelli che, ogni tanto, non disdegnano ancora una partita a Virtua Racing. Namco, Konami, EA, Sony, Nintendo, Codemasters, Activision, Sega, Polyphony: abbiate sempre il coraggio di proporre qualcosa di nuovo!



Probabilmente avete rovinato la vostra macchina...



La profondità dei paesaggi di V-Rally evidenzia un grande dettaglio e l'assenza di pop up.



DI CHRISTIAN BOSCOLO

Il mercenario John Mullins sbarca finalmente anche sul monolito Sony per sterminare quanti più terroristi possibile. Preparatevi a una carneficina: e questa volta diciamo sul serio...

*"Colpisci forte, colpisci per primo e colpisci alle parti basse"
Barabba68*



PREVIEW

soldier of Fortune



Le ambientazioni sono varie e mai banali. In questo caso ci stiamo divertendo sulla neve...



I cosiddetti **sparatutto in prima persona** hanno da tempo invaso il mondo PC e stanno recentemente approdando anche sulla PlayStation 2.

Il genere nasce con l'ormai storico **Wolfenstein 3D**, per poi evolversi con **Doom**, **Quake** e **Unreal**, giusto per fare un minimo di cronistoria sul genere. Da citare anche l'insostituibile e innovativo **Half-Life**, recentemente approdato anche sul monolito di Sony, che vincerebbe a mani basse un ipotetico premio come miglior sceneggiatura.

Anche per **Soldier of Fortune: Gold Edition** siamo di fronte a un porting dal cugino PC: il primo capitolo della saga del mercenario **John Mullins** (tra l'altro, è appena uscito il sequel su macchine Windows) è una ricostruzione fedele dell'originale, violenza compresa. Ma andiamo a cominciare...

VIOLENZA DIGITALE

Il sistema di controllo è semplice e intuitivo, soprattutto se avete già giocato al bellissimo **Red Faction**; in pochi minuti sarete in grado di muovervi e contemporaneamente **ruotare la telecamera** tramite gli stick analogici e di controllare al meglio la rotazione delle **armi**, il **salto** e lo **sparo**, tramite i tasti dorsali. Il livello di **violenza** del gioco è in linea con quanto già visto nella versione PC: sangue a profusione e localizzazione dei colpi abbastanza precisa, con tanto di nemici che si inginocchiano e chiedono pietà quando sono colpiti a morte. L'unica

pecca è che quando ucciderete qualcuno, il corpo **scompare** dopo pochi secondi... una piccola reminiscenza arcade che stona se paragonata al **realismo generale** della produzione e al livello di **coinvolgimento** e suspense che questo titolo riesce a generare.

Per il resto il taglio **splatter** del gioco è rimasto inalterato: braccia che si staccano, pozze di sangue come nelle corsie di ER e teste che vanno in frantumi come bocce di cristallo cadute dall'ultimo piano. Tutti gli **oggetti** presenti nel gioco possono subire danno: macchine distributrici di bibite, luci, vetri, cestini. Seguendo la dura legge della fisica (a ogni azione corrisponde una reazione uguale e contraria) potrete ridurre ai minimi termini qualsiasi cosa: che si muova o meno, non ha nessuna importanza!

MANGIATORI DI PIOMBO

Dal punto di vista **grafico** siamo su livelli accettabili, considerando quanto già visto sia per Dreamcast che per PC, anche se a dire il vero la prima impressione è che il dettaglio degli **sfondi** e in generale di tutta la produzione non sfrutti a pieno la potenza grafica del nuovo chip di Sony. Qualche problema sembra averlo anche l'**Intelligenza Artificiale**: i nemici non brillano certo per sagacia tattica, e nei livelli più facili fanno letteralmente la figura degli idioti, standosene tranquillamente fermi a mangiare piombo come se nulla fosse. Anche l'**interazione con i personaggi non giocanti** è ridotta all'essenziale: gli



La grafica sembra essere su ottimi livelli, e in generale in linea con le produzioni contemporanee quali Half-Life e Red Faction.



Grande festa alla Corte di Francia, c'è nel regno una bimba in più... Ops, sbagliato didascalio!



Fortuna gold edition

ostaggi ripetono in maniera ossessiva le solite frasi ogni volta che salvate loro la vita o li colpite per errore. Da sottolineare anche la lunghezza dei **caricamenti** e le costanti interruzioni del gameplay quando finite un livello. Buono invece il **sonoro**: le musiche sono sufficientemente varie e riescono a inserirsi in maniera convincente durante il gioco, regalando alcuni momenti di grande atmosfera e tensione. Gli **effetti delle armi** sono poi sufficientemente realistici, e riescono a rendere in maniera soddisfacente i diversi calibri in nostro possesso.



Le armi di precisione sono le mie preferite. Un colpo, un tonfo, e si torna a casa tranquilli!

(conquistare una zona specifica). La visuale di gioco è in classico **Split Screen**, ovvero lo schermo diviso a seconda del numero dei giocatori. Sarà poi possibile personalizzare a piacimento il nostro alter ego, modificandone l'equipaggiamento e l'aspetto per creare sfide all'ultimo sangue sempre più emozionanti e incerte. L'impressione è che per divertirsi in quattro sia necessario almeno un ottimo **28 pollici**, meglio ancora se disponete di un **32 Wide Screen**, mentre non dovrete avere particolari problemi giocando in due.

COLPITO!

La prima impressione che si ricava provando questo **Soldier of Fortune** è quella di un gioco discreto, ma senza particolari picchi di originalità. Del resto stiamo parlando di un gioco che per computer è uscito diverso tempo fa, e comincia ormai a sentire il peso degli anni. Graficamente non è che abbia destato grande impressione, ma è giusto sottolineare come la versione da

L'intelligenza Artificiale dei nostri nemici non è proprio impeccabile...



Scaricate la **DEMO** della versione PC di **Soldier of Fortune II** dal nostro sito

www.gamearena.it

noi provata non fosse definitiva e quindi ancora potenzialmente migliorabile in fase di debug. L'appeal e la grande carica di **emozione e violenza** è rimasta comunque il punto di forza di questo gioco. Le **urla** dei nemici feriti, il **sangue** che scorre come birra a un addio al celibato e la possibilità di distruggere qualsiasi cosa, sono senza dubbio un plusvalore importante. Il **multiplayer** è molto curato e completo; sicuramente uno dei migliori visti sulla macchina di Sony per quanto riguarda uno sparatutto in tempo reale. Non ci rimane che attendere la versione finale per verificare se alcuni problemi saranno risolti, nel qual caso saremo di fronte a un gioco davvero interessante e con tutte le carte in regola per diventare un punto di riferimento per il genere. Molto probabilmente già sul prossimo numero saremo in grado di risolvere il mistero. Staremo a vedere...

Durante il gioco potrete ammirare alcune sequenze video davvero ben realizzate.



La Grande Fuga è senza dubbio uno dei film più belli sulla Seconda Guerra Mondiale... e anche la fonte d'ispirazione per gli sviluppatori della Codemasters.



Altre **IMMAGINI** e informazioni su **Prisoner of War** su

www.gamearena.it



Entrati di nascosto in una baracca cerchiamo quello che ci serve... in fretta!

PREVIEW

PRISONER OF WAR



La Seconda Guerra Mondiale sembra improvvisamente tornata di moda! Nel giro di pochi mesi sono infatti usciti un sacco di titoli (anche se la maggior parte per il mercato PC) ambientati proprio nel periodo più buio della storia dell'umanità. Ancora su K PC Games si discute se sia più bello *Return to Castle Wolfenstein* o *Medal of Honor: Allied Assault* (titoli che tra l'altro arriveranno presto anche su PS2), che ecco finalmente arrivare una preview version dell'attesissimo *Prisoner of War*, questa volta in uscita contemporanea su tutti i più importanti formati. E noi, che lo attendiamo con estrema curiosità da molto tempo, subito ci siamo fiondati sul CD, immergendoci senza esitazioni nella trama ricca di suspense ed emozioni.

TRA IL FILO SPINATO

Abbiamo citato non a caso *La Grande Fuga*, uno dei film di guerra più belli - datato 1963 e con un ricco cast di interpreti, tra cui **Steve McQueen** - palese fonte d'ispirazione per il team di sviluppo della Codemasters. Nel gioco, infatti, vi troverete a vestire i panni di un prigioniero - il tenente americano **Lewis Stone** - fattosi catturare volontariamente per poter agire all'interno di un campo di prigionia tedesco, con l'obiettivo di portare a termine una serie di missioni (dal recupero di documenti segreti, alla

liberazione di prigionieri importanti e così via). L'azione si svolge in una sorta di emulo di *Metal Gear Solid*, visto che dovrete tentare di muovervi nel modo più silenzioso possibile, senza destare preoccupazione nelle sentinelle che pattugliano la zona.

Rispetto al capolavoro della Konami, in *Prisoner of War* la vostra presenza è ben nota alle guardie, perciò potrete muovervi per il campo... I problemi arrivano se decidete di mancare un'adunata o se tentate di spingervi in zone off-limits. Se vi farete beccare le guardie vi intimeranno di fermarvi e - nel caso vi guardiate dal rispettare l'ordine - non esiteranno a crivellarvi di colpi. E addio partita! Starà a voi, dunque, decidere le corrette linee di comportamento: l'ideale sarebbe riuscire a sbrigare tutti i "doveri" che un prigioniero ha, riuscendo nel contempo a portare avanti le proprie missioni. La cosa non sarà affatto agevole, anche se fortunatamente il sistema di controllo si rivela piuttosto intuitivo e immediato.

DUE TASTI OLTRE LA GUERRA

La meccanica di gioco è estremamente semplice, visto che per compiere le varie azioni (tranne il movimento dell'omino, demandato allo stick analogico) avrete bisogno semplicemente di due tasti: **X** e **QUADRATO**. Di volta in volta, a seconda che vi troviate a contatto con gli altri



Nascosti dietro un muretto aspettiamo il momento giusto per schizzare fuori senza essere visti!

personaggi o con degli oggetti, i due bottoni raffigurati nella parte alta dello schermo metteranno in mostra l'azione che potrete eseguire, con la semplice pressione del tasto relativo. Esempio: quando vi troverete di fianco a un muro, la pressione della **X** vi consentirà di scavalcarlo, mentre il **QUADRATO** vi permetterà di appiattirvi ed eventualmente colpirlo leggermente con un pugno, per destare l'attenzione di una guardia e farla spostare dalla sua posizione. Bello, no? A rendere il tutto ancora più piacevole, poi, c'è la realizzazione grafica che, sebbene in questa versione risulti ancora carente dal punto di vista delle animazioni e dalla ricchezza delle ambientazioni, appare davvero positiva, soprattutto nella riproduzione dei volti dei vari personaggi. Ma più della tecnica, sembra l'atmosfera il vero punto di forza della produzione della Codemasters: ogni stage è contraddistinto da situazioni sempre molto "tese" e coinvolgenti, che senza dubbio vi spingeranno a insistere fino al raggiungimento degli obiettivi (e a non farvi scoraggiare da un livello di difficoltà piuttosto elevato). Concludiamo segnalando che la versione finale sarà completamente in italiano, cosa che permetterà a tutti di godersi ogni dettaglio di questo promettentissimo *Prisoner of War*!



I due tasti in alto a destra cambiano la loro forma a seconda dell'azione che potrete eseguire.



DI ALBERTO TORGANO

"Numero uno, prepari il phaser, il laser, il fucile a pompa positronico e il railgun teleportante: oggi ho voglia di andare a caccia!!"



star trek voyager: elite force

PREVIEW



Di *Star Trek* tutto si può dire fuorché che sia una serie incentrata sull'azione o sulle sparatorie... Da sempre i suoi protagonisti appartengono alla cerchia degli intellettuali, ma è giunto il tempo del cambiamento, ed *Elite Force* ne sarà l'artefice!! Per la seconda volta, dopo *Klingon Academy*, il mondo dell'*USS Enterprise* diviene il soggetto di uno sparatutto in soggettiva, e che sparatutto!!

PARLAMI DI TE

Diretta conversione dell'omonimo titolo per PC, *Star Trek Voyager: Elite Force*



Vi piace Star Trek? Allora leggete le RECENSIONI dei giochi di questa serie
www.gamearena.it

è giunto alla ribalta come uno dei primi giochi, se non il primo, a sfruttare lo spettacolare e malleabile motore grafico di *Quake 3 Arena* per dare vita a uno sparatutto single player tecnicamente ineccepibile.

Come in tutti i giochi ispirati a *Star Trek*, la storia e il continuum con la serie originale sono stati particolarmente curati per la gioia dei fan, e portano sugli schermi della PS2 la vicenda del *Voyager* nel suo lungo viaggio di ritorno verso casa; il giocatore non sarà però chiamato a impersonare i personaggi della serie televisiva, bensì interpreterà un membro dell'*Hazard Team*, sempre in prima linea in missioni esplorative o di combattimento.

COSA BOLLE IN PENTOLA

Particolarità di *Star Trek Voyager: Elite Force* è la quasi permanente presenza di altri membri della squadra nel corso delle varie missioni; come il buon *Star Trek* ci ha insegnato, il miglior approccio è quello collettivo quando c'è di mezzo qualcosa di sconosciuto o pericoloso (e qui in molti avrebbero da ridire), quindi favorendo il realismo (per quanto si possa parlare di realismo...) gli sviluppatori hanno scelto di imporre la presenza di compagni e ne hanno curato l'Intelligenza Artificiale, nel tentativo di non relegarli al seppur consono ruolo di palle al piede.

Oltre a ciò il gioco offre le classiche features di uno sparatutto in soggettiva: armi in abbondanza, nemici in abbondanza, livelli in abbondanza... Per fortuna *Star Trek* è una fonte quasi infinita di ispirazione da questo punto di vista, con tutte le razze aliene e mondi sconosciuti che la popolano; i programmatori hanno dovuto spremersi un po' le meningi solo per creare un buon parco armi a tema, in cui - ahinoi - non figura un bello shotgun...

A prima vista la conversione sembra



Se avete un televisore abbastanza grande, potrete giocare in quattro contemporaneamente.

fedele all'originale per PC, e vanta anche alcune aggiunte non essenziali ma bene accette: il **multiplayer** fino a 4 giocatori e piccoli extra con informazioni sui personaggi. Naturalmente anche la versione PC aveva una modalità a più giocatori, ma altrettanto naturalmente sfruttava Internet o LAN varie; in questo adattamento PS2 bastano due (o quattro se avete un multitap) pad per sfidare amici in **split screen**. Poco da dire, invece, sui file con delucidazioni sui vari membri della *Voyager*, pressoché inutili... ma forse piaceranno agli appassionati.

PREPARIAMO LA TUTINA ATTILLATA?

Gli unici problemi che abbiamo riscontrato in questa preview version di *Star Trek Voyager: Elite Force* sono una certa mancanza di fluidità e un sistema di controllo che potrebbe essere più preciso: sul primo si può anche sorvolare, perché non intacca in modo decisivo la giocabilità, invece il secondo meriterebbe un occhio di riguardo.

Ci auguriamo che nella versione definitiva il tutto venga affinato in modo che la PS2 possa offrire un'esperienza di gioco pari a quella per PC; rimane solo da capire quanto sia coinvolgente un titolo che sprema da *Star Trek* elementi di cui scarseggia, i combattimenti... I protagonisti giocheranno a bocce con teste di Borg, oppure si inchineranno ai comandi del Numero Uno? Speriamo la prima!



Avrete a disposizione un nutrito arsenale di armi futuristiche.



Non mancano i droidi, che sono sempre pronti a farvi una bella festa, nella quale voi siete la guest star.

La vostra GunCon 2 comincia a sentirsi inutile, sbattuta in un cantuccio in attesa di qualche gioco che la faccia nuovamente 'scatenare'? Forse l'attesa è finita...



La **RECENSIONE** della
Namco GunCon sul
nostro sito!

www.gamearena.it



La realizzazione grafica di Endgame non è affatto male, ed è anche possibile distruggere vari elementi.

PREVIEW

endgame



La carriera di una pistola per PS2, effettivamente, non si può considerare particolarmente stressante... È uno di quei lavori di tutto riposo, come chi strappa i biglietti al cinema o come l'arbitro delle sfide tra parrucchieri (e chi ha visto *Pensavo fosse amore invece era un calesse* sa di cosa parlo!), dove i momenti di tensione sono particolarmente limitati e il rischio di logorio psicofisico davvero minimo! Certo, la povera GunCon 2 non è affatto felice della sua triste condizione e in cuor suo spe(a)rerebbe di poter essere un po' più utilizzata... Cosa che pensa anche il suo padrone, a cui girano notevolmente le scatole per aver speso svariate decine di euro per un gingillo con cui poter giocare solo a *Time Crisis 2* e che passa gran parte del suo tempo sullo scaffale a prendere polvere...

BENVENUTI ALLA FINE DEL GIOCO

Evidentemente anche le alte sfere della Empire hanno acquistato una pistola della Namco, e stanche di guardarla languire si sono detti: "Ma perché non lo facciamo noi un bello sparatutto, di quelli coinvolgenti... magari buttandoci nel mezzo una bella fanciulla, che non guasta mai e ci fa sicuramente vendere qualche dozzina di copie in più?!" Detto e fatto... o quasi! Con *Endgame*, infatti, potrete inflargli nei succinti panni di Jade, classica ragazza della porta accanto (accanto a chi mi piacerebbe proprio saperlo, visto che non ho mai conosciuto nessuno che visse di fianco a una cos!!!!), che non si fa particolari scrupoli nel prendere

Lo stile di gioco ricorda piuttosto da vicino quello di Time Crisis... e la cosa è sicuramente positiva!

in mano una pistola e fare piazza pulita dei simpaticoni che le hanno rapito il fidanzato. Fondamentalmente la storia si dimostra una banale scusa per piazzarvi dietro la vostra arma e mandarvi in giro per vari livelli (interni d'appartamento, stazione della metropolitana, vicoli sordidi e così via), riproponendo la struttura di gioco già vista in *Time Crisis* e relativi cloni.

Rispetto allo shooter della Namco, però, *Endgame* dimostra una maggior interattività con i vari elementi ambientali (potrete sparare a quasi tutto, rompendo gli oggetti o forando i muri) e reazioni differenti da parte dei nemici a seconda della zona in cui li avrete colpiti. Quest'ultima particolarità è un aspetto esclusivamente estetico, visto che comunque gli avversari vengono eliminati, sia che li colpiate alla testa che a un polpaccio...

PARENTE DI JADE COCOON?

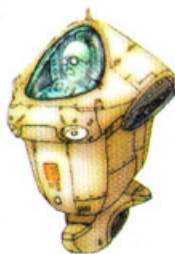
Sebbene *Endgame* non sembri proporre nulla di particolarmente innovativo, bisogna dare merito alla Empire, perché il livello di questa versione preview è già piuttosto alto. I vari stage sono estremamente dettagliati, il livello della grafica alto e la giocabilità garantita da una meccanica di gioco semplice e immediata. Decisamente meno convincenti i filmati d'intermezzo, nei quali i personaggi appaiono un po' troppo legnosi. In ogni caso, trattandosi di un prodotto non completato è giusto attendere la versione definitiva prima di sbilanciarsi con i giudizi. Sicuramente interessante e divertente, infine, la presenza di alcuni livelli bonus nei quali giocare con uno sparatutto old style, volutamente fumettoso e buffo. Una piacevole alternativa al gioco vero e proprio che, comunque, promette di dare nuova linfa alla vostra GunCon 2... e farla uscire dal letargo in cui è stata confinata!



Fate attenzione a non sparare ai civili inermi che di tanto in tanto vi sbucano davanti!



Questi tre qui non sembrano avere buone intenzioni... Ehi, c'è del piombo per voi!



DI LUCIO PROSPERI

Forza, tirate fuori la Britney Spears che c'è in voi! Indossate la tutina di lattice rossa, la parrucca bionda, le tette rifatte e scatenatevi in un ballo che duri tutta la notte!



**Vi piace Britney?
Ammirate le sue
foto sul
BABE 'O RAMA di
www.gamearena.it**



britney's dance beat

PREVIEW



Quando si gioca con un **rhythm game**, solitamente le persone che casualmente si trovano a passare vicino alla nostra postazione tendono ad assumere un'espressione di compatimento. Nelle loro teste, chi si diverte con questo genere di giochi è guardato come un esemplare raro, un essere pronto per il ricovero in una clinica specializzata in casi di schizofrenia. In effetti l'impressione che si dà all'esterno non è proprio il massimo: occhio fisso sul televisore, testa che tenta di muoversi a ritmo in totale disaccordo con il corpo... e non parliamo di quando si tira fuori anche il **tappetino!** Insomma, uno spettacolo poco edificante. Quello che però chi ci osserva non sa è che mentre stiamo giocando con un prodotto di questo tipo ci stiamo **divertendo!** Se siete dunque amanti del genere, sicuramente riceverete tantissime soddisfazioni da questo **Britney's Dance Beat**, perché è fatto con cura, ci sono tutte le **canzoni** più famose della biondina americana e la **sfida a due** è davvero avvincente.

OOPS... I DID IT AGAIN!

La cosa indispensabile per poter giocare con soddisfazione al gioco della THQ è che vi piaccia **Britney Spears**... o per lo meno che non la detestate come Pitone o il Maestro... Se ascoltate con piacere le sue

canzoni, vi troverete a meraviglia! La meccanica di gioco è collaudata: dovete **pigiare a ritmo** i vari tasti che compariranno in sequenza. Il bello è che tutto avverrà proprio sulle note dei pezzi più famosi della biondina che si è fatta dare un'aggiustatina alle tette: "**Baby one more Time**", "**Oop... I did it Again**", "**Stronger**", "**Overprotected**" e la recentissima "**I'm a Slave 4 U**".

Se vi cimentate per la prima volta con un prodotto di questo tipo, dovete passare prima alla sezione di **pratica**, altrimenti lanciatevi nelle **audizioni** e nella **sfida** contro un avversario umano. Qui gli scontri 'danzerecci' avvengono con una serie impressionante di scambi di colpi proibiti:



La barra in basso indica lo status della sfida: cercate di portarla dalla vostra parte!



Sullo sfondo corrono le immagini dei video più belli della bionda Britney.



Zutagi, dopo aver messo tutti in riga a Smash Court Tennis, si aggiudica il titolo di ballerino redazionale!



I movimenti dei vari ballerini sono molto realistici... Ma sarete troppo impegnati a infilare combo per ammirarli!

mettete a segno più combo possibile e renderete la serie di tasti del vostro avversario sempre più difficile: bottoni che **si spostano**, cambiano tipologia, vengono **aggiunti** all'ultimo momento. Il tutto per rendere la sfida sempre più frenetica e difficile! E una volta ottenuta la vittoria, verrete ripagati con una serie di **extra** che faranno impazzire ogni vero fan di Britney: i **video** delle canzoni, i **backstage** e le immagini inedite dei **concerti**! C'è di che leccarsi i baffi...

PICCOLA, ANCORA UNA VOLTA

Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, bisogna notare come i movimenti dei ballerini siano davvero molto belli, fluidi e assolutamente coreografici. Peccato solo

che impegnati come sarete a concatenare correttamente i vari tasti (e negli stage più difficili sarà impresa non da poco), ben difficilmente potrete ammirarli. Insomma, **Britney's Dance Beat** promette davvero bene, tanto che immediatamente è diventato il 'gioco delle sfide redazionali' (con Pitone che è costretto a girare sempre con le cuffie in testa!). Unico dubbio l'effettiva **longevità** del single player: in questa versione preview le canzoni da ballare sono solamente le **cinque** sopraelencate... Se la cosa dovesse restare inalterata (senza cioè altri pezzi da sbloccare vittoria dopo vittoria), la cosa potrebbe finire per nuocere alla longevità. In ogni caso, un prodotto originale, ben fatto e molto divertente. Voglio la versione definitiva. Subito!

"Guarda, mamma! Vado in bici senza mani! Mamma, guardami! Senza piedi! G-guarda... m-mamma... senza denti!"



Sul nostro sito potete leggere la **RECENSIONE** del primo Mat Hoffman
www.gamearena.it



Mi sa che ora di sera spenderò una fortuna dal gommista. Incerti del mestiere!

PREVIEW

mat hoffman pro bmx 2



Se non volete fare la fine del bambino che facendosi bello con la mamma finisce per arricchire il dentista, dovete faticare molto sulle dure selle delle bici presenti in **Mat Hoffman Pro BMX 2**. Ma se avete amato il prequel, uscito su PSOne, non potrete che gioire di questa fatica, ricompensati da una **grafica pulita** e fluida, dalla moltiplicazione dei **tricks** e dall'esaltazione personale che otterrete eseguendoli.

TRICKS, TRICKS E ANCORA TRICKS!

Come già accade in altri titoli della linea **O2** dell'Activision (**Tony Hawk Pro Skater 3** su tutti), lo scopo di questo gioco è inanellare catene sempre più lunghe di **tricks** sempre più complessi per ottenere punteggi via via più abbondanti. Questi 'trucchi' con la **BMX** sono facilmente eseguibili tramite la combinazione dei vari Triangolo, Cerchio, Croce e Quadrato con i **tasti dorsali** del vostro joystick. Attenzione, però! Il **tempismo** è fondamentale se si vogliono evitare brutte figure, rovinose cadute e relative perdite di tempo. Sono pochi, infatti, i minuti da sfruttare per affrontare una prova e cercare di superarla e, quando si perde il controllo del proprio mezzo, vi assicuriamo che i **secondi** che il nostro esibizionista virtuale ci mette per rialzarsi sembrano un'eternità... Ad aiutare il vostro equilibrio in sella troverete un utile **indicatore**, a forma di **mezzaluna colorata**, sul quale scorre una **freccina**: se la freccia si avvicinerà troppo agli estremi dell'indicatore, i rischi di ritrovarvi a strisciare il muso sul cemento saranno molto concreti... Potrete affinare la vostra tecnica con la modalità **Free Ride** che, senza limiti cronometrici, vi consentirà di prepararvi ad affrontare il cuore di questo gioco, il **Road Trip**, ovvero la vostra carriera di spericolato su due ruote. Partendo da **Oklahoma City**, al centro degli Stati Uniti, arriverete fino alle soleggiate **Hawaii** per saltare, 'gridare' ed esibirvi nei numeri più assurdi su ogni tipo di terreno, da quello delle apposite **arene** all'**asfalto** della strada di tutti i giorni.



Attenti a non farvi prendere troppo dall'euforia se non volete fare la fine di questo tizio. Uomo avisato...

"VENGHINO, SIGNORI, VENGHINO..."

Il menu di **MHPBMX2** (che non è il nome di uno sconosciuto enzima ma l'acronimo del titolo di questo videogame...) è davvero ricco. Oltre alle succitate modalità e alla possibilità di sfidare un amico, offre l'opportunità di accedere a un potente **Park Editor**: potrete costruirvi le vostre **arene** e sbizzarrirvi nella posa di **rampe**, **salti** e quant'altro vi possa consentire di eseguire le **evoluzioni** più incredibili. Nella versione definitiva del gioco il percorso da voi inventato dovrebbe venire immerso in un contesto reale, con tanto di **passanti** e di traffico cittadino. Niente male, no?

Vi segnaliamo anche una sezione **Multimedia** in cui godervi dei video spettacolari o ascoltarvi i brani della ricca 'playlist' a base, tra i tanti, degli energetici **Deftones**, **Prodigy** e **Blink 182**.

MAT E I SUOI FRATELLI

In questa sua seconda uscita nel mondo dei videogames, il nostro Mat 'il condor' Hoffman è accompagnato da altri dieci BMX riders, tra i quali **Joe 'il macellaio' Kowalski**, tutti personalizzabili cambiandone il **colore** degli abiti e delle loro 'cavalature'. La realizzazione grafica degli atleti e degli ambienti da esplorare e in cui competere è davvero buona. Se i ragazzi di **Rainbow Studios** (i talentuosi



Purtroppo non avevo i soldi per il motorino e quindi ho optato per questo sport. Scherzo!



Ecco un esempio di evoluzione ben riuscita. Mi merito un applauso...

sviluppatori di **ATV Offroad** e **Splashdown**, per intenderci) riusciranno a limare qualche lieve difettuccio prima dell'uscita del gioco nei negozi (piccoli fenomeni di compenetrazione del corpo degli atleti o delle ruote delle biciclette con le strutture delle arene), beh... crediamo proprio che **Mat Hoffman 2** si proporrà come pietra di paragone per tutte le simulazioni dedicate al folle mondo delle **BMX**! In ogni caso, siamo certi che manderà in sollucchio tutti coloro che avevano già consumato i propri polpastrelli con il precedente capitolo.



DI LUCIO PROSPERI

Un salto nel recente passato: lo scenario, quello del deserto tra Irak e Kuwait; l'obiettivo, ristabilire la pace o comunque suonarle di santa ragione a quello sbruffone di Saddam Hussein.



conflict: desert storm

PREVIEW



L'estate del 1990 è stata caratterizzata da due eventi estremamente importanti: il primo è che sono finalmente riuscito a uscire con una ragazza bellissima che 'puntavo' da un paio di anni; il secondo che l'Irak ha invaso il Kuwait, scatenando la reazione degli Stati Uniti che sono scesi in campo, attaccando le truppe di Saddam Hussein, nella guerra che per tutti è diventata famosa con il nome di **Desert Storm**. La SCI, dopo dodici anni, ha deciso di realizzare un gioco proprio sulla mia



Un'ampia panoramica di tutti i WARGAMES sul nostro sito!
www.gamearena.it

Il punto di vista è quello di un ristretto numero di membri (per la precisione quattro: un leader, un esperto di esplosivi, un cecchino e un esperto elettronico) dei due corpi scelti più qualificati: la **British SAS** e la **US Force**. A voi l'improbabile compito

KUWAIT CITY

Se dal punto di vista del gameplay, dunque, questo **Desert Storm** sembra in grado di garantire un buon coinvolgimento, l'aspetto puramente estetico lascia al momento alquanto a desiderare. L'unica cosa che si salva sono le **ambientazioni**, non particolarmente ricche di elementi, ma comunque piuttosto curate e d'atmosfera... considerando che dopotutto ci troviamo nel deserto! Davvero carenti le animazioni dei vari agenti, che non riescono proprio ad avere un'andatura normale, dando



Split-screen orizzontale. Questa la soluzione per giocare a Desert Storm in multiplayer.



Le ambientazioni si avvalgono di un'atmosfera molto coinvolgente e realistica.



Ogni membro del team ha una sua specializzazione che dovrete sfruttare al meglio.

fantastica serata... Personalmente non me la sono sentita di inserire in un videogame le emozioni di quel periodo, così non ho concesso i diritti, sebbene mi avessero offerto una cifra piuttosto interessante. I poveri sviluppatori - colti di sorpresa dal mio rifiuto - hanno dovuto cambiare progetto, 'accontentandosi' di realizzare un gioco d'azione ambientato proprio durante il conflitto nel territorio del Kuwait.

LA CAPITALE DEL KUWAIT È...

Conflict: Desert Storm tenta nella non facile impresa di ripercorrere le varie tappe che hanno caratterizzato questo conflitto, il primo vissuto dalle popolazioni di tutto il mondo - attraverso gli schermi della CNN - quasi come una sorta di videogame (pur nella sua terribile drammaticità).

di gestire il team, non attraverso un'impostazione esclusivamente **strategica**, ma anche immergendovi nell'azione vera e propria, tentando di portare a termine le varie missioni: **spionaggio**, eliminazione di obiettivi di straordinaria importanza strategica, **infiltrazione**, liberazione di prigionieri e così via. L'idea di base riporta alla mente grandi wargames per PC, come lo splendido **Tom Clancy's Ghost Recon**, ma l'impostazione risulta completamente diversa: visuale in **terza persona** e gameplay che tende decisamente verso l'**arcade**, in modo da evitare che la componente strategica abbia il sopravvento. Senza dubbio l'esplorazione e il 'movimento silenzioso' hanno la loro brava importanza, visto che fare troppo casino rischia di risultare deleterio e controproducente... ma in ogni caso qualche azione alla Rambo non guasta!

l'impressione di poter inciampare da un momento all'altro. Ancora più deludenti i **filmati**, anche se qui è evidente come alla SCI debbano ancora lavorare molto... In definitiva, direi che è meglio sospendere il giudizio legato alla grafica, aspettando di poter provare la versione finale. L'impressione, comunque, è che **Conflict: Desert Storm** prometta più di quanto poi sia in grado di mantenere...





hot mike

BRITNEY SPEARS

P: Innanzitutto, ben tornata in Italia! Ti trovi bene nel nostro Paese?

B: "Oh, certo! Qui è bellissimo e tutti sono gentilissimi, anche se, tra produttori e discografici, fanno fatica a tenere le mani lontane dal mio culo! Però sono simpatici... Mi ricordano tanto gli amici che io Zio Rufus invita alla sua Festa del Maiale Urto..."

P: Ah, capisco. Beh, vedo che vai fiera dalle tue origini sudiste. Però, di solito le pop star così in vista come te si prodigano per usare la loro immagine a fin di bene. Tu hai fatto qualcosa del genere?

B: "Beh, ho donato uno dei miei reggiseni al Kentwood Historical Museum e per celebrare l'evento me lo toglierò alla cerimonia. Dovrei anche indossare quel favoloso tanga commestibile alla ciliegia che mi hanno regalato..."

P: Io intendevo qualcosa di più tangibile...

B: "Uhm... fammi pensare... Beh, ultimamente, con queste roture della guerra in Afghanistan, ci sarebbe molto da fare... La guerra è orribile! Ma hai visto al telegiornale quei muja-qualcosa che viaggiano nel deserto con quei cani mamoni e neanche un balsamo umidificante per il corpo? Quando ho fatto un concerto a Las Vegas, mi ricordo che avevo il culo fritto dal caldo! Hey, se avete a cuore la sorte dei bambini profughi di guerra nel deserto, potrei creare una Britney Spears Foundation alla quale voi mandate i soldi. Poi noi paracaduteremo agli afgani un bel po' di Oil of Olay. Dawvero, si può fare!"

P: Parliamo dei fans. Non sono in molti al mondo a vantare tanti quanti ne hai tu: in che rapporti sei con i tuoi sostenitori?

B: "Oh, ricevo un sacco di mail tutti i giorni da loro! Francamente non ho mai sentito così tanta fantasia creativa nell'utilizzo dell'olio per massaggi... Una volta uno ha cercato di aggredirmi. O meglio, magari voleva solo darsi un bacio o una carezza, non lo so. Spero che torni a camminare prima o poi. Quel nero grande e grosso che è la mia guardia del corpo utilizza certe misure di sicurezza...! Un buon 30 cm, se non di più..."

P: Parliamo di cinema (che è meglio...) e più precisamente di *Crossroads*, il tuo film. Una pellicola discussa, di indubbio valore artistico, ma che non ha raccolto il consenso del grande pubblico (nei cinema l'hanno tenuto in programmazione tre quarti d'ora, ndr). Che tipo di esperienza è stata?

B: "Pensavo che cantare per incidere i miei album fosse faticoso, ma nel film dovevo cantare. E parlare! Un lavoraccio... Però voglio ringraziare in particolare



Ho l'onore di incontrare una vera pop star! L'icona di riferimento per centinaia di migliaia di ragazze, il sogno proibito di centinaia di migliaia di ragazzini più uno! Da non credere...

Che poi, a conoscerla, si capisce che è un'onesta, ingenua, bionda ragazza del sud (è della Louisiana) attaccata alle tradizioni. E a molto altro.

modo Keith, il ragazzo delle luci, che si è dato tantissimo da fare a tenermi sempre il culo ben illuminato mentre ballavo e cantavo".

P: Come ti sei trovata nel nuovo ruolo di attrice?

B: "Recitare è stato difficile, specialmente quando dovevo piangere. Allora pensavo: 'Ora, Britney, sei triste. Triste Britney! Triste!' e allora riuscivo a piangere. E quando dovevo litigare con qualcuno degli altri attori, dicevo a me stessa: 'Incazzata Britney, incazzata!'. E ha funzionato!"

P: Ti piace andare al cinema? Che film hai visto ultimamente?

B: "Ho visto *Il Signore degli Anelli*, ma non riesco ancora a capire cosa ci facessero nel film gli gnorri aiutanti di Babbo Natale... E poi c'era quell'elfa che smignottava a destra e a sinistra, baciando tutti quanti... Che genere di ragazza si mostra mezza nuda e si struscia e fa la smorfiosa con tutti? Te lo dico io: una poco di buono! Ah, a proposito di cinema, sai che ho mancato alla cerimonia degli Oscar? Mi spiace tantissimo, ci tenevo molto... Anche se l'autista della limousine di nome Oscar che mi è venuto a prendere un paio di sere fa si mentava come minimo due statuette d'oro!"

P: Cambiamo argomento: concerti e tournée. Quali sono state le esperienze più importanti?

B: "Ho fatto un tour in Europa qualche tempo fa. Che casino! Sono stata più impegnata dello Zio Dootar durante i Festival del Tescodol! Erano tutti gentilissimi, anche se è stato problematico trovare un po' di grasso di porco... sapete, per le serate speciali!"

P: È faticoso per te restare in giro in tour per molto tempo?

B: "Certo che è faticoso! Un capodanno ho presenziato a non ricordo quanti show! Meno male che ero ubriaca fradicia (grazie al toribudella dello Zio Oletus che allontana la tristezza e ti rende un po' frivola), altrimenti non ce l'avrei fatta! Beh, sono riuscita anche a effettuare la mia transizione da ragazza a donna. Nel retro di un furgone. Lo sai che riesco a prendere le note alte come Manah!"

P: Ah, sì, certo, capisco. A proposito dei tuoi colleghi: giovanissimi anche loro, non tutti sono riusciti a restare sulla breccia come te. Pensi che sia finita per le cosiddette boy-band? E in che rapporti sei con loro?

B: "Conosco molto bene i membri dei Backstreet Boys e degli NSync, a un livello spirituale, ovviamente. Ho invocato il nome del Signore più e più volte nel backstage, quando eravamo in tour assieme!"

P: Ehm... a questo proposito, vorrei toccare un argomento un po' delicato. Tutti sappiamo che hai dichiarato più volte di voler mantenere la verginità fino al matrimonio...

B: "I manager che mi manipolano come un burattino dicono che dovrei perdere la verginità in concomitanza con l'uscita del mio prossimo album "Britney: Wide Open Like the Grand Canyon". La pay-per-view dell'evento dovrebbe essere un affare colossale! Sto già facendo yoga per allenarmi..."

P: I maligni si ostinano a dire che la storia della verginità è solo una montatura, una questione di immagine. Poi, su Internet, circolano centinaia di migliaia di foto e video... A proposito: eri VERAMENTE tu quella con quei tre che...

B: "NO! Non ero io! Non posso credere a tutte le chiacchiere che si fanno sulla mia presunta attività sessuale! Lo ripeto: sono vergine. Almeno finché la vostra definizione di 'vergine' accetta l'idea di me in ginocchio che prego per i miei peccati dopo aver servito un altro cliente soddisfatto..."

Prima di congedarmi, le chiedo se vuole venire a vedere la mia collezione di farfalle. A giudicare dalla foto in alto, le deve essere proprio piaciuta!

GRAND THEFT AUTO III

Liberty City,
ha un grosso
problema...
il traffico!

su

K PC GAMES

di questo mese

E INOLTRE:

SPIDER-MAN: THE MOVIE

BLOOD OMEN 2

**SOLDIER OF FORTUNE II:
DOUBLE HELIX**

**MORROWIND: THE ELDER
SCROLL III**

DUNGEON SIEGE

ARMY MEN R.T.S.

MOBILE FORCES

JANE'S ATTACK SQUADRON



Atari Anniversary Edition Redux

DI MATTEO POZZI

A favore

- Atari è sinonimo di 'storia dei videogiochi'
- 12 titoli, la varietà non manca
- Carina l'idea degli extra

Contro

- Ovviamente non giudicabile dal punto di vista tecnico
- Qualche gioco in più proprio non ci stava sul CD?
- Ci sono già altre compilation del genere in commercio, anche della stessa Atari



Planet Voto

70

*Il Sarà fu già / Il Si Farà fu fatto /
Non si dà sotto il sole / La novità //
Si parla di qualcosa / - Guarda! Qui /
del nuovo... - // Non è che del Già Fu /
Nei mondi prima che fossimo c'era
(Qohélet I, 9-10)*



California, 1972: il giovane ingegnere **Nolan Bushnell** investe i 500 verdoni guadagnati l'anno precedente con un primo poco fortunato esperimento elettronico

(**Computer Space**, battaglia a colpi di siluri fotonici modellata su un gioco di nome **Spacewar**, che già da dieci anni girava sui mainframe universitari) nella produzione di un **cabinato da bar**. Alle complesse manovre delle astronavi del prototipo sostituisce il semplice su e giù di un paio di racchette, e ci butta in mezzo una pallina (un quadratino, a dire la verità...). Il nome del gioco è **Pong**. Due giorni dopo Bushnell è chiamato dall'amico gestore del fast food in cui ha installato il videogame: Pong si è piantato. Ma mai crash fu tanto gradito: il

Ovviamente questa collection non può essere acquistata dagli amanti della bella grafica...



coin-op è letteralmente intasato dalle monetine. È nata l'**Atari**. Sono nati i videogiochi.

ATARI TEENAGE RIOT

Oggi, trent'anni dopo, e proprio in occasione di tale ricorrenza, la **Infogrames** pubblica sulla console che ha portato un'ulteriore rivoluzione nel

mondo dei videogiochi questa **Atari Anniversary Edition Redux** (il 'Redux' ci sta per distinguerla da una quasi analoga versione

Dreamcast, con un paio di giochi differenti).

Dodici titoli dell'Età dell'Oro ('72-'82) di Atari, perfettamente riprodotti secondo la filosofia del **retrogaming** 'duro e puro', che si disinteressa degli **enanchment** (versioni 3D, Deluxe ecc.) che spesso

rappresentano solo una malriuscita via di mezzo. Vediamo subito l'elenco degli invitati alla festa di compleanno: **Asteroids**, **Asteroids Deluxe** (ehm...), **Battlezone**, **Black Widow**, **Centipede**, **Gravitar**, **Missile Command**, **Pong**, **Space Duel**, **Super Breakout**, **Tempest** e **Warlords**.

PING PONG PING PONG (DU' PALLE...)

Cerchiamo di snocciolarci in ordine cronologico: del primo **Pong** si è detto e scritto tutto, soprattutto in merito alla geniale semplicità del **gameplay**, basato appunto su quello del tennis da tavolo. La palma di capostipite dei moderni videogiochi gli spetta insomma proprio per questo merito: aver reso più immediata,



▲ Quante 200 lire spese a giocare a Centipede, al baretto sotto casa... Come passa il tempo!



▲ Qui potrete scegliere che tipo di gioco affrontare: un ritorno al passato!



▲ Pong può a ragione essere considerato il primo videogame della storia. Ed è ancora divertente!

vivace e interattiva la natura dei suoi predecessori, quelle manciate di codice con cui si trastullavano studenti e ricercatori negli anni Sessanta (oltre al citato **Spacewar**, i testuali **Lunar Lander**, **Hunt the Wumpus**, **Adventure**), e avere così portato il fenomeno dei giochi elettronici sul terreno del divertimento di massa, al tempo dominato dai **flipper**. Somiglianze con il meccanismo del pinball le ha comunque anche **Super Breakout** (1978), che cassa una delle due racchette di Pong, ribalta l'azione dal piano orizzontale a quello **verticale** e pone come obiettivo la distruzione a colpi di palla di un **muro di mattoni** (colorati!). Concept che godrà di una certa fortuna anche in tempi relativamente più recenti (si parla comunque di pieni anni Ottanta) con le varie edizioni dello spettacolare **Arkanoid** di **Taito**, vera summa dei Pong-games.

ARRIVANO I VETTORI

Nel 1979, a destare stupore è la **grafica vettoriale** di **Asteroids**: nel buio dello spazio eterno, le sottili sagome di una navicella e di uno sciame di **asteroidi** da frantumare a cannonate in pezzi via via più piccoli si muovono a una velocità insospettabile. L'assoluta libertà di movimento (quando la navicella

raggiunge un bordo dello schermo ricompare dal lato opposto) è un'altra caratteristica inedita, specie rispetto alla monodimensionalità (destra-sinistra) del coetaneo **Space Invaders**, che godette comunque di un maggiore successo. La cosa buffa è che entrambi hanno poi avuto, come del resto anche **Pong** e altri, la loro brava versione aggiornata per PlayStation: il titolo Atari in 3D per **Acclaim**, quello **Midway** per **Activision**. Poco aggiunge la versione Deluxe, se non una grafica **azzurrina** (invece che bianca) e un pelo più definita. L'enorme potenziale della grafica vettoriale lo si intuisce nel 1980, con l'applicazione alle tre dimensioni di **Battlezone** della tecnica del **wireframe**: si esplora un paesaggio pianeggiante punteggiato di alberi, con montagne all'orizzonte e la luna nel cielo, il tutto dalla **sogettiva** di un carro armato in guerra contro altri tank. Tanto realistico (per l'epoca) che si parla di



▲ Retrogaming... La parola d'ordine attorno alla quale ruota tutta questa collection.

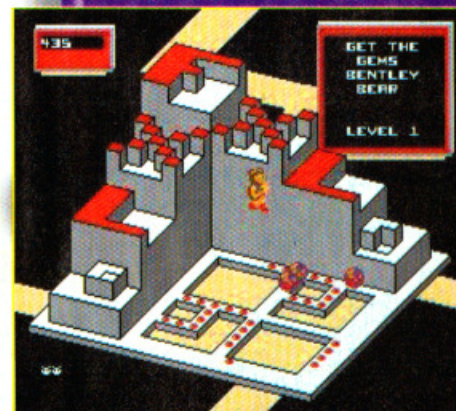
una versione speciale richiesta dall'esercito americano per l'addestramento simulato dei propri soldati.

FUOCO A VOLONTÀ

Il 1980 (ottima annata, vi fu prodotto pure io) è l'originale anno di uscita di molti altri giochi presenti in questa **Anniversary Edition**. Al canone **shoot'em up** appartengono **Space Duel**, clone per due giocatori di **Asteroids**, e **Tempest**, visionaria battaglia tra entità geometriche, uno dei migliori di sempre per frenesia e rapidità di azione. **Centipede** è la risposta Atari a **Space Invaders**, con la differenza di un'ambientazione non più spaziale-futuristica ma domestico-entomologica: siamo un non meglio definito esserino **sparatutto** che deve vedersela con un **centopiedi** che scende ad alta velocità in mezzo a una selva di funghetti, ragni e altre schifezze (ma che creativi c'erano all'epoca?!). Splendido per il proprio scenario apocalittico e paranoico è anche **Missile Command**: la Patria è sotto

QUELLO CHE NON C'È

La citata versione **Dreamcast** di **Atari Anniversary Edition** comprendeva due titoli che sono stati qui sostituiti da **Space Duel** e **Black Widow**: **Millipede** e **Crystal Castles**. Il primo, come è facilmente intuibile, era il sequel di **Centipede**, con una grafica più colorata, una dotazione di bombe al DDT e una più nutrita schiera di animaletti (vermi, api, scarafaggi). Il secondo era un singolare maze-game con visuale isometrica interpretato da un buffo orsetto intento a raccogliere palline (in stile **Pac Man**) in barba a uomini-albero, scheletri e alieni vari... Ma non erano stati i Sessanta gli anni delle droghe psichedeliche?



attacco nucleare, sta a noi proteggere le sei città principali grazie a tre batterie missilistiche terra-aria con cui intercettare in volo i bombardamenti nemici. Gli effetti delle esplosioni sono belli anche oggi.

Warlords è invece un **multiplayer** (fino a quattro) sul concept di **Breakout**: a ogni giocatore tocca un angolo fortificato dello schermo da difendere tramite uno **scudo** da una palla di fuoco (espettorata da un drago a inizio partita) che rimbalza da una parte all'altra.

IL MAME SU PC NON BASTAVA? AH GIÀ, CHE È ILLEGALE...

A completare il lotto di coin-op resuscitati in questa raccolta sono **Gravitar** e **Black Widow**, testimoni forse di un certo impoverimento di idee in casa Atari (anche se siamo solo nel 1982), vista la palese ripresa del gameplay di **Asteroids** e **Tempest** (per quanto il risultato, specie per quel che riguarda il misconosciuto **Black Widow**, che ha per protagonisti ancora degli insetti, rimanga di altissimo livello di divertimento). **Digital Eclipse**, che ha curato lo sviluppo (?) della compilation, ha impacchettato il tutto con una serie di **extra** (un'intervista allo zio Nolan, un archivio con le immagini degli storici cabinati, la possibilità di settare difficoltà e numero di vite o di giocare nella cornice degli artwork originali) che delizieranno nostalgici e appassionati. E qui sta il solito problema di questo genere di operazioni: a chi possono interessare dei giochi di trenta anni fa su una macchina che di primavera ne ha un quinto, con tutti i vantaggi tecnici (e il parco software disponibile) che ne derivano? Il problema, comunque, cerchiamo di capirlo, risiede in noi, ormai assuefatti a palate di texture e poligoni. In questo senso, un eventuale acquisto di **AAER** (fuori a prezzo ridotto, tranquilli) può essere estremamente utile per sviluppare quel minimo di senso critico necessario per non farci buggerare da giochi strapompanti che nascondono i soliti ritratti gameplay: quelli di Pong e compagni.

Peter Pan: Adventures in Never Land

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

55

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 6

Sonoro 6

Longevità 5

Originalità 5

A favore:

- Realizzazione grafica di buon livello
- Animazioni tutto sommato discrete

Contro:

- Eccessivamente semplice e lineare
- Non apporta alcuna innovazione a un genere iper-sfruttato!
- Caricamenti davvero lunghissimi

La Disney torna indietro nel tempo e va a ripescare un suo vecchio eroe, il simpatico Peter Pan, per renderlo il protagonista assoluto dell'ennesimo platform.



La **Disney** non si tira mai indietro quando c'è da sfruttare un suo personaggio di successo... Tra poco tempo uscirà al cinema un nuovo episodio con protagonista l'amatissimo **Peter Pan**, dopo lo splendido **Le Avventure di Peter Pan** datato addirittura 1953 (cosa che ha lasciato tutti sgomenti in redazione... Sono passati quasi cinquant'anni, e anche rivedendolo adesso non lo direbbe nessuno!). Ecco quindi che la casa fondata da zio Walt ha deciso di sfornare un bel **platform**, in modo che tutti gli amanti del prode ragazzino di verde vestito potessero sognare, impersonandolo nella sua avventura nella **Terra di Nessuno!**

UN SALTO NEL PASSATO

Ormai, quando si parla di platform si dà per scontato che lo standard minimo sia il 3D... Evidentemente - e questo titolo ne è la riprova più immediata - non tutti la pensano così, visto che **Peter Pan: Adventures in**



▲ **Graficamente, pur nella sua bidimensionalità, Peter Pan non è affatto male.**

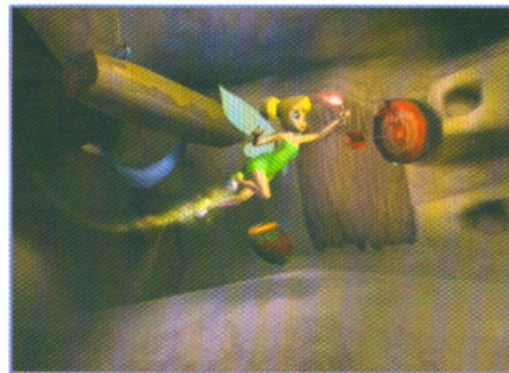
giocabilità tutto risulta estremamente lineare e basilare: raccogliete una cosa qua, evitate quel pericolo di là, sconfiggete l'ennesimo avversario e così via, senza un minimo d'innovazione e senza il barlume di un'idea. Ovviamente si può dare per scontato che alla



▲ **L'eccessiva semplicità del gameplay non invoglia a proseguire a lungo nel gioco... peccato!**

Never Land si sviluppa in un mondo completamente bidimensionale, riportando alla mente i vecchi classici del genere. La cosa relega inevitabilmente il titolo tra i prodotti della scorsa generazione... anche perché alla Disney non hanno nemmeno cercato di camuffare la cosa, inserendo un **2D** che cercasse di riprodurre la tridimensionalità, come per esempio nell'ancora bellissimo **Pandemonium!**. Inoltre, anche dal punto di vista della

Disney abbiano deciso di realizzare un prodotto da destinare a un pubblico piuttosto giovane... e questo giustifica appieno la scelta di un gameplay piuttosto **lineare**, non certo quella di offrire un gioco che avrebbe avuto un senso quattro o cinque anni fa! L'unica cosa che dimostra un certo impegno da parte del colosso americano è la **realizzazione grafica**, con scelte cromatiche davvero efficaci e animazioni dei vari personaggi tutto sommato più che discrete. Non mancano i **filmati** che collegano le varie fasi di gioco tra loro e vi conducono per mano nel corso dell'avventura, svelando piccoli particolari e srotolando il plot narrativo.



▲ **La qualità dei filmati è davvero alta, con tutti i personaggi più importanti che si godono il loro momento di celebrità!**



TUTTI CON CAMPANELLINO

In buona sostanza, questo **Peter Pan: Adventures in Never Land** non riesce a staccarsi dalla mediocrità, limitandosi a svolgere il proprio compito senza nessun tipo di 'lampo'. Questo vuol dire che giocando verrete inevitabilmente sopraffatti dalla noia, a causa dell'eccessiva **ripetitività** del tutto. E non vengono certo in soccorso - da questo punto di vista - i **caricamenti**, che risultano mortali nella loro lentezza e che farebbero perdere la pazienza anche a un buddista (anche perché non è ben chiaro quale sia la causa di tanto prolungati accessi al disco!). Insomma, siamo di fronte al solito platform, come ce ne sono centinaia nella storia della PSX... Se proprio sentite il bisogno fisico di saltellare all'interno di un mondo 2D, fateci un pensiero...

◀ **Ecco uno degli amici che troverete nel corso di questa avventura!**



**Giochi tratti dai
CARTONI ANIMATI?**
Cercateli su

www.gamearena.it

Saltwater Sportfishing

DI LUCIO PROSPERI



nostri amici giapponesi sono strani. Questo è un dato di fatto. Una delle loro grandi passioni è il **pesce**, che hanno la tendenza a mangiare (sia crudo che cotto) di continuo. Oltre a cibarsene, amano anche procurarselo con le loro manine - piccoli emuli di **Sampei** - recandosi nei vari laghetti che tempestano tutto il territorio del Giappone. Una volta tornati a casa, non paghi di essere stati ore e ore con canna e lattina di vermi e mosche in mano, sentono la necessità di accendere la loro Play e farsi una partita con uno degli innumerevoli **simulatori di pesca** a disposizione. Nella



▲ *E con questo pesce, stasera la cena ce la siamo assicurata!*



▲ *Potrete utilizzare il sonar e la telecamera per scandagliare il fondale.*



▲ *Nel blu del fondale si muovono varie razze di pesci, più o meno commestibili.*

stragrande maggioranza dei casi, questi giochi sono rimasti all'interno dei confini della terra del Sol Levante... ma di tanto in tanto qualcosa attraversa il continente asiatico e arriva anche in Italia. È il caso di questo **Saltwater Sportfishing**, nel quale dovrete dimostrare tutta la vostra abilità nell'acchiappare tutti i più grossi pesci disseminati per i mari di tutto il mondo.

VOU UNA PESCA?

Vi sembrerà incredibile, ma all'interno del vasto mondo dei simulatori di pesca è possibile individuare dei sottogeneri. Finora il più diffuso era quello che vi trasportava sulle rive di **fiumi e laghetti**, con l'obiettivo di scegliere i giusti strumenti per prendere all'amo i vari pesciozzi... Nel titolo della **Take2**, invece, avrete a disposizione una bella barca e dovrete decidere verso dove far rotta (servendovi di una **mappa** che raffigura tutti i **mari** del mondo), nella speranza di trovare i banchi più ricchi. Una volta scelta la destinazione potrete sfruttare tutti i potenti mezzi di cui la vostra imbarcazione è dotata: il **sonar** (per individuare la posizione dei pesci più grandi) e soprattutto la **telecamera** (per avere una visuale aggiornata in tempo reale della

situazione del fondale nel quale avete buttato l'ancora). A questo punto potrete spostarvi sulla vostra imbarcazione, prendendo possesso delle **canne** e cominciare la vostra 'battaglia' con le varie prede... e che prede! **Pescispada, marlin, tonni, storioni**, scorfani: a voi il compito di tirare fuori dal loro habitat il maggior numero possibile. Ma la cosa non sarà affatto facile, visto che ogni animale acquatico ha le sue **caratteristiche**, che vi costringeranno a comportamenti diversi con la canna in mano. La cosa, comunque, finisce inevitabilmente per risultare un po' troppo ripetitiva, e dopo qualche

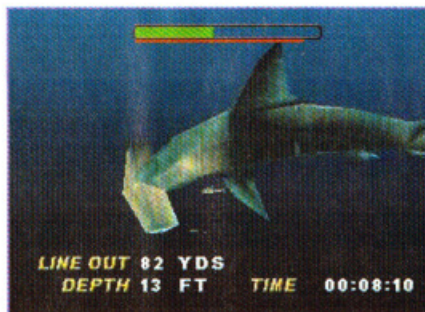
partita **Saltwater Sportfishing** comincerà a venirci a noia!

LE MILLE BOLLE BLU

Sicuramente lo stimolo a continuare il gioco non arriva dalla realizzazione grafica, piuttosto deludente sia nella riproduzione dell'elemento acqua e dei vari pesci. Inoltre le cose in movimento non è che siano molte, perciò sarebbe stato lecito attendersi un maggior dettaglio. Decisamente migliore il **sonoro**, con delle musiche piuttosto orecchiabili che accompagnano ogni 'scontro' con il pesce di turno, seguendone le reazioni e



▲ *Un bel tramonto fa da sfondo alla vostra ultima cattura...*



▲ *Un rarissimo esemplare di pesce martello.*



▲ *Forza! Ce l'avete quasi fatta a tirarlo fuori dall'acqua...*

Planet Voto

60

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafica	5								
Gameplay	6								
Sonoro	6								
Longevità	5								
Originalità	7								

A favore:

- Un sacco di pesci diversi
- Possibilità di girare per i mari di tutto il mondo
- Sonoro discreto

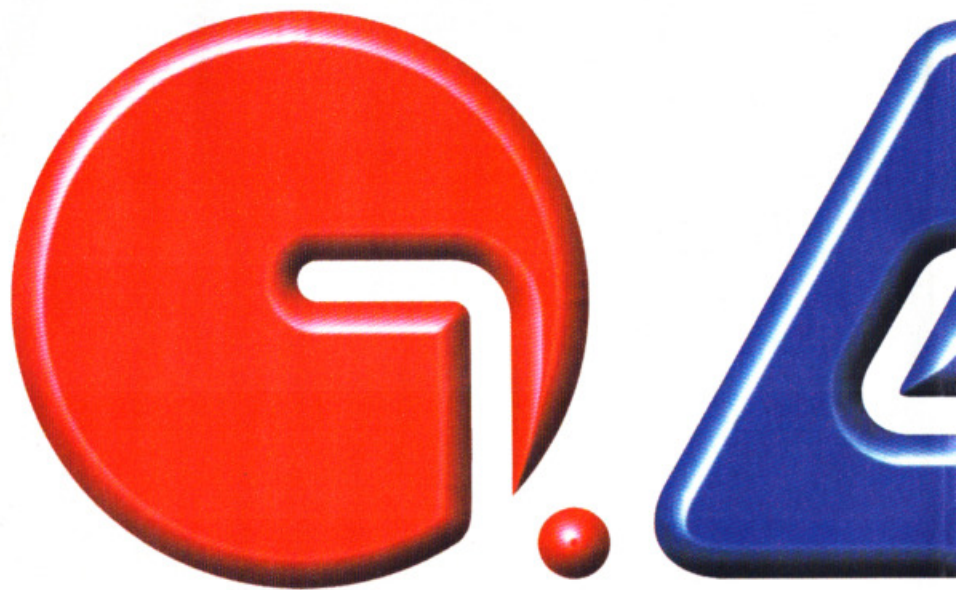
Contro:

- Graficamente scadente
- La longevità è limitata dalla ripetitività dell'azione
- Un po' troppo facile

GAME ARENA

Tutti i giochi più strani e divertenti nella SALA GIOCHI

www.gamearena.it



fun & vide

L'indirizzo i vide

A MILANO: (VOBIS) VIALE TEODORICO, 18
(VOBIS) VIA FILZI ANG. GASPAROTTO
(VOBIS) CINISELLO B. - VIALE MATTEOTTI, 4
(VOBIS) CORSICO - VIA B. CELLINI 2/4

A TORINO: (VOBIS) CORSO TORTONA, 5/7

A GENOVA: (VOBIS) PIAZZA DELLA VITTORIA, 89-91-93/R

A MESTRE: (VOBIS) CORSO DEL POPOLO, 87

A PALERMO: (VOBIS) VIA SETTEMBRINI ANG. SAURO

A MODENA: (VOBIS) VIA GIARDINI, 463

A SIENA: (VOBIS) VIA MASSETTANA ROMANA, 52

A ORIO AL SERIO: (VOBIS) VIA PORTICO, 59 C.C. ORIO CENTER



le o g a m e s

Giusto per ogames

A ROMA: (VOBIS) VIA VOLUSIA, 1 ANG. CASSIA

(VOBIS) VIA TIBURTINA, 348/350

(VOBIS) VIA TOGLIATTI, 2 ANG. TUSCOLANA

A BOLOGNA: (VOBIS) VIA DI CORTICELLA, 201/2

(VOBIS) VIA PIETRAMELLARA, 33

A FIRENZE: (VOBIS) VIA MARAGLIANO, 98/100

A NAPOLI: (VOBIS) VIA CINTIA, 42

A BARI: (VOBIS) VIA AMENDOLA, 170

A PADOVA: (VOBIS) VIA LONGHIN, 49

A UDINE: (VOBIS) PIAZZALE OSOPPO, 3

Value Series

DI MARCO MAGNI

Finalmente è arrivata la primavera. Caldo e freddo, giorni e giorni di pioggia. E poi siccità. Ma che succede alla nostra amata Terra?

Adesso anche i distributori per PS2 vendono a prezzo modico. Preparatevi all'acquisto di alcuni giochi strepitosi, cari miei. Desertificazione, scioglimento dei ghiacciai... sono tutti responsabili, tranne la nuova serie **Platinum** per PS2.

GRAN TURISMO 3

GT3 è il miglior videogioco di guida mai concepito per console. È il vero grande salto di qualità dai 64 ai 128 bit, inoltre il primo valido gioco uscito per PS2. Il perno attorno a cui ruota è lo **stile simulativo** della guida delle auto, nonché la loro rappresentazione grafica. Se amate le simulazioni, siete dei pazzi a leggere ancora. Il gioco è diviso in due parti: **arcade e simulation**. Il sottotitolo del game è **Real Driving Simulation**. Cosa vuol dire? Significa che le auto

dal vostro mezzo: farà quello che esattamente gli chiederete di fare, né più, né meno. E vi assicuriamo che questo metodo è grandioso. Sebbene le auto si guidino sempre allo stesso modo, nella Simulazione ci si deve dar da fare per vincere. Dapprima si parte con un'utilitaria, spesso una **Toyota Yaris**, che per prezzo è una delle poche disponibili da subito. Più si vince, più si guadagna per acquistare le altre concesse dal gioco, circa **centocinquanta**, tutte rigorosamente originali e disegnate magistralmente. Il livello grafico del gioco è tutt'ora ineguagliato: le **piste** sono dettagliate e fluide come movimenti cinesi antichi. Il **sonoro** stesso è l'esempio di quanta cura e passione siano state infuse nel gioco: ogni auto ha il suo rombo originale. La vastità degli impegni da affrontare può lasciare stupefatti, e ancora adesso c'è chi non l'ha completato. Le gare si svolgono tra **sei auto**, ciascuna avvolta da riflessi degli elementi circostanti; tutte le vetture sono potenziabili nell'apposita **officina** studiata dai programmatori Polyphony: ogni sostituzione e miglioramento sarà molto evidente sin dalla guida successiva! Motori, centraline, sospensioni, freni, aspirazioni, turbo, pneumatici sono modellabili a seconda delle vostre inclinazioni corse. Ci sono due mancanze, non difetti: gli



incidenti, scambiati per semplici tamponamenti, e il loro effetto più evidente, le **deformazioni** delle carrozzerie. Altri commenti sono superflui.

Linea: Platinum
Perché comprare Gran Turismo 3: GT3 è l'osanna dei giochi di guida, il guru delle simulazioni, l'esempio per tutti gli altri e la riprova che un dio dei videogiochi esiste, eccome.



sono reali. Si comportano in **modo reale**. Voi dovete fare quello che fareste se foste veramente in macchina. Calcolare la **traiettoria**, il punto di frenata, le staccate. Non avrete sorprese

TIME CRISIS: PROJECT TITAN

Come dimenticare i cabinati da sala giochi che espongono mitragliette UZI, pistole, e persino bazooka? **Time Crisis** è un videogioco da godere attraverso la pistola **GunCon**: senza, non serve neppure prenderlo tra le mani. Si tratta del sequel del famoso **Time Crisis** di Namco, sparattutto frenetico e divertentissimo. Presentato sottoforma di action movie, con sequenze d'intermezzo non proprio eccezionali, il gioco ha una trama per nulla innovativa, che fa solo da scusa per **sparare** a tutti i nemici sullo schermo. La meccanica è questa: **visuale in soggettiva**, **mirino** sullo schermo da puntare in modo veloce e preciso sui nemici prima che loro vi facciano calare l'energia bucadovi. Abbiamo a che fare con numerosi tipi di cattivi: soldati semplici, militari con lanciamissili, poliziotti con

scudi e trafficanti cubani davvero terribili. Ogni volta che pigiamo il secondo tasto possiamo nasconderci dal fuoco nemico e **ricaricare** l'arma, azione svolta da un pedale in sala giochi. Praticamente tutti gli elementi del **fondale** si possono far esplodere e spaccare in due. Non solo; sentirete degli accaniti nemici parlare e urlare tra loro per agire in modo coordinato contro di voi. Il bello è che tutto ciò è in **italiano**! Tutto questo ben di Dio su schermo non è rappresentato in modo eccellente ma perlomeno curato, con elementi cubettosi ma ben animati. D'altronde c'è veramente tanta 'roba' in contemporanea! Gli scenari passano



FORMULA ONE 2001

I games di corse sono fatti apposta per verificare le potenzialità di una console. Altrimenti, perché sono sempre tra i primi a essere sviluppati all'uscita di una macchina da gioco? **Formula One** è ancora il migliore esemplare del genere per PS2. Nonostante la concorrenza stretta che gli fecero F1 2000 e 2001 di EA, questo gioco riesce a

lontani chi preferisce immediatezza e comprensione delle cose. Ma fate attenzione: il gioco ricrea splendidamente le sensazioni di **velocità** e i cambi rapidi che si dovrebbero compiere per tenere in pista le monoposto. Aggiornato alla stagione precedente, include tutti i circuiti e tutte le **scuderie**. È possibile girare da soli per abbassare i tempi, compiere sfide in **split screen**, oppure fare un'intera stagione, con qualifiche e **warm-up**. Oltre all'estrema fluidità, le auto sono ben fatte e riconoscibili; gli avversari, non durissimi, sono a volte leali e a volte spietati. Ma questo gioco vi pone di fronte un'esperienza di guida davvero appagante, nella quale se disinserite ABS e controllo del pattinamento significa che siete davvero bravi. La monoposto diventerà come una belva inferocita, e ci sarà bisogno di una **precisione millimetrica** per tenerla in pista. Non tutti lo hanno capito, e forse per questo il gioco è stato un po' sottovalutato. L'unico difetto riscontrabile risiede in un **sonoro** poco efficace quanto è in realtà l'urlo di un quindicimila giri.

Linea: Platinum
Perché comprare Formula One 2001: perché è il miglior titolo disponibile per questo sport, nonostante abbia una bella età. Il gioco non si propone tanto come sfida contro le altre macchine, ma come sfida verso voi stessi 'piloti' di una monoposto. Ottima grafica e grande fluidità.

far capire cosa si prova a guidare una **monoposto**.

Anzitutto elenchiamo la **fluidità** come elemento principe della sua realizzazione, davvero sorprendente. Sebbene il gioco sia molto bello, non si tratta di un capolavoro come GT3 a causa della sua estrema **difficoltà**, che potrebbe tener



DEAD OR ALIVE 2

Grande picchiaduro, **Dead Or Alive 2!** Ragazzi, pensate al prezzo di questa nuova collana, e se avete già deciso per uno dei due giochi di guida proposti prima, non dimenticate questo titolo di **Tecmo!** Tra i primi titoli per PS2, offriva già un'ottima grafica e fluidità, nonché la tanto famosa e attesa modalità 50/60 HZ. Si tratta di un gioco basato a **incontri**, nello stile più classico, ma con elementi innovativi come **arene multi-livello** e



veloce e con frequenti **cambi d'inquadratura** per agevolare il combattimento in caso vi poniate tra muri e ostacoli. Sonoro che bombarda **musica tecno** rocceggiante, grafica pulita e ottime texture degli sfondi. Le arene, non ispirate come quelle del capolavoro Namco **SoulCalibur 2**, sono altresì curate e consentono appunto una lotta 'a piani'. I personaggi, infine, sono precisi nei movimenti e

discretamente variegati. Si tratta di un picchiaduro frenetico, nel quale spesso vince chi anticipa. Molto lontano dalla serie Virtua Fighter, molto vicino a quella di Tekken.

Linea: Platinum
Perché comprare Dead or Alive 2: è un **picchiaduro** divertente, con alcune trovate carine e interessanti. Buona grafica e sonoro, frenetico nei combattimenti e cattivo al punto giusto.

oggetti interattivi. Potrete infatti scaraventare al di sotto del piano in cui state combattendo il vostro avversario, che naturalmente subirà danni maggiori a causa della caduta. Poi, se riuscite a chiuderli contro una parete, potrete giocare con loro a farli rimbalzare a suon di schiaffoni! **I lottatori** sono l'altro fiore all'occhiello del titolo: il famoso 'parco' femminile è rappresentato da donne **maggiorate** e cariche d'appeal videoludico. I maschietti, invece, sono i soliti cattivoni esperti di **arti marziali**, con le medesime rappresentazioni di Kung Fu, pugilato, pura forza bruta che potrete trovare in **Tekken**, per esempio. La tecnica di gioco è infatti simile al gioco Namco: è possibile operare prese e **contromosse** pigiando contemporaneamente all'avversario la giusta combinazione di tasti. L'azione è



dalla città a **inseguimenti in motoscafo** a interni di abitazioni e uffici: tutto scorre veloce e in maniera credibile. È chiaro che **Project Titan** non è un gioco destinato a essere giocato e rigiocato a lungo, ma regala delle forti dosi di coinvolgimento e frenesia che pochi altri titoli sanno dare.

Linea: Platinum
Perché comprare Time Crisis - Project Titan: è uno sparatutto veloce e divertente, che con la **GunCon** dà proprio tutto. Dimenticatelo assolutamente se avete solo il joypad. Al di là dell'aspetto tecnico non eccezionale, è un gioco ben fatto e con un ottimo sonoro in italiano.



Una doppietta p

X-TECNOLOGIES MULTIFORCE



a proverbiale bizzarria degli accessori **X-Tecnologies** non viene meno neanche rispetto a **pad** tradizionali come questo nuovo **Multiforce**. In

questo caso si tratta di originalità di design, dal momento che sul piano delle funzioni, **programmabilità** a parte (che non è neanche poco), non ci si discosta dallo standard ufficiale quale è venuto via via a codificarsi in questi anni di gioco PSone-PS2. Il **joypad** è anzitutto compatibile con entrambe (o tutte e tre, a voler distinguere la sempiterna Dea Grigia dalla sua bianca gemellina pseudo-portatile PSone) le macchine **Sony**, il che significa che il tasto di switch **Analog** (identico per scopo e posizione a quello del **Dual Shock 2**, led rosso incluso) consente di alternare la configurazione interamente **analogica**, prevista da alcuni giochi PS2, a quella grezzamente **digitale** su cui si sono basati tutti i titoli di prima generazione. Insomma, potrete giocare senza alcun problema a **State of Emergency** come a **Die Hard Trilogy**, a **Blood Omen 2** come al primo **Tomb Raider** (ah, l'ampiezza del parco giochi PlayStation...).

DIVERSO A TUTTI I COSTI

E ci giocherete con in mano un pad che, malgrado le dimensioni superiori rispetto a quelle del Dual Shock (pressoché insuperabile in fatto

di **ergonomia**), si rivela insospettabilmente **leggero** ma, allo stesso tempo, riesce a trasmettere un indispensabile senso di solidità.

È comunque, come detto, in fatto di design che il Multiforce 'rischia' qualcosa, eccedendo forse in bombature e tentando soluzioni estetiche originali come una **croce direzionale** di fatto 'montata' su di una rotella a **otto direzioni** (ibrido che fa rimpiangere i quattro tastini ben separati dei controller ufficiali), i tasti di fuoco **romboidali** anziché rotondi e i **dorsali** incavati e fra loro tutti



uguali (**R2** e **L2**, forse perché più lontani da raggiungere per i nostri indici, sono sempre stati più grandi degli altri). Il problema è che se tali scelte si limitassero all'opinabile piano estetico (io trovo inguardabili, per esempio, i neri inserti anti-sdrucchiolo nell'impugnatura,



in un pad altrimenti di un discreto grigio metallizzato) andrebbe anche bene, ma il riflesso funzionale è evidente: la

Croce è imprecisa (è bastato un breve test con un puzzle game come **One Piece Mansion** che richiede contemporaneamente velocità e schematicità nei movimenti - si sposta un cursore su alcune caselle); **Cerchio, Triangolo** e compagnia, disposti su una superficie curva, perdono buona parte della loro comodità, e anche i dorsali soffrono di una certa approssimazione (me ne sono accorto subendo un contropiede via l'altro con la mia Olanda a **PES**, a causa di ritardati 'cambi' dei giocatori con **L1**: ma si sa, sono anche i guai della difesa a tre...).

THE PROGRAM

Una nota di merito va invece attribuita agli **stick** analogici, elementi molto delicati che nel Multiforce trovano però la giusta sensibilità, meno 'duri' rispetto a quelli di un Dual Shock 2 nuovo (col tempo si lasciano un po' andare, quindi occhio) e anche più prontamente 'schiacciabili' per usufruire dei tasti più sotto-utilizzati della storia dei videogiochi, i cosiddetti **R3** e **L3** che quel cafone di **Hawk Manson** (protagonista dell'arcade 3D **Fighting Force 2**) seppa per primo (e quasi unico)

sfruttare a dovere deputandoli alla giravolta di 180° che tanti problemi aveva causato alla sua collega **Lara Croft**.

Buono anche il lavoro svolto dalla coppia di motorini addetti alla **vibrazione** del pad. La feature 'extra' è però quella rappresentata dal pulsante **Program** che, seguendo le scame e confusionarie istruzioni riportate sul foglietto di accompagnamento della confezione, consente di ridistribuire liberamente la **mappatura** degli otto tasti di fuoco principali: d'accordo che non si butta via niente, ma una simile funzione è poi così utile? Non si tratta più che altro di un problema di software, che nella maggior parte dei casi offre già un'adeguata scelta di controlli tramite i **menu di configurazione**? Insomma, il **Multiforce** non presenta pregi tali da renderlo raccomandabile e farlo così uscire dalla mischia di joypad che affolla il mercato...



er X-Tecnologies

X-TECNOLOGIES RACING SHOCK 2



a X-Tecnologies torna all'assalto del mercato dei joypad 'alternativi', fedele alla propria tradizione di eccentricità rispetto al canone ufficiale

Sony. Laddove infatti, per esempio, la **Mad Catz** sforna pad come il **Dual Force** (con relativo 'sequel', da poco recensito su queste stesse pagine) molto simili a quelli originali per design e funzioni, la più 'casereccia' (ma allo stesso tempo sperimentatrice) casa della X si dedica a periferiche dalle forme e dagli scopi più disparati. Il qui presente **Racing Shock 2** rappresenta una tipica e fruttuosa via di mezzo per i patiti di giochi automobilistici che non hanno la voglia o il grano per procurarsi un più professionale volante.

DEDICATO MA NON ESCLUSIVO

È proprio questo il più evidente pregio del **Racing Shock 2**: il fatto cioè che si tratti di un pad esplicitamente pensato e realizzato per una precisa categoria di giochi (il racing, ovvio), ma che non esaurisce all'interno di quest'unico



generare la propria funzionalità (che è poi il maggior difetto di volanti et similia). Vediamo come: la differenza principale rispetto a un classico pad PlayStation sta nel **blocco centrale**, da cui spariscono i due stick analogici per essere sostituiti da un'unica grossa **manopola** discoidale, leggermente decentrata sulla sinistra, oltre che per ragioni ergonomiche (il pollice è notoriamente privo della falange mediale...), anche per lasciare posto sulla destra, sotto ai Tasti



dell'Apocalisse, a un'ulteriore **coppia di pulsanti** (contrassegnati come I e II). Per il resto è tutto al suo posto: la **croce direzionale** (nella sua variante, a me del tutto indigesta, della 'rotella' a otto direzioni), i **dorsali** (forse un po' lontani, data la forma a mezzaluna bombata del pad) e, come detto, i quattro tasti di fuoco (sacrilegio: la grafica dei simbolini è leggermente diversa!).

LA CULTURA DELL'ANALOGICO

Ma che ce ne facciamo della manopola e dei due pulsanti aggiuntivi? Proprio in questi tre dispositivi è deposta la specificità racing del controller: il primo fa le veci di un **volante** in miniatura, gli altri di pedali del **freno** e dell'**acceleratore** da

azionare col pollice (destra) anziché coi nostri pesanti piedacci. La manopola è **autocentrante**, nel senso che una molla di richiamo interna provvede a riportarla nella posizione iniziale una volta terminata la rotazione (di 45° massimo) in un senso o nell'altro, mentre il bello dei pulsanti (che sono di fatto doppioni dei Tasti X e Quadrato quasi universalmente deputati al controllo della velocità) è la loro **altezza**, almeno doppia rispetto a quella di un canonico pulsante di fire e pertanto pienamente in grado di sfruttare l'analogicità della periferica. Già, perché la Sony ha un bel dire che



il **Dual Shock 2** (quello nero, per PS2) è interamente analogico se poi la possibilità di dosaggio della pressione va distribuita su tre millimetri di tasto: in questo senso, la differenza col primo **Dual Shock** (quello grigio, per PSone) è puramente formale. Su pulsanti dotati di una 'corsa' maggiore come gli I e II del **Racing Shock 2**, al contrario, il concetto di controllo analogico calza alla perfezione, in totale analogia (ah ah, gioco di parole...) con la **maggiore/minore forza** con cui si piglia il piede sui pedali di una macchina reale. Gli inoppugnabili presupposti teorici del **Racing Shock 2** hanno trovato conferma pratica coi primi due racing PS2 che mi sono capitati sotto mano, il caro vecchio **Formula One 2001** (facente parte del mio bundle d'acquisto del Principe Nero) e il misconosciuto **Lotus Challenge** di casa Virgin. Certo, all'inizio la manopola sembra piuttosto scomoda e ingovernabile, ma basta un giro di pista per capirla e sfruttarla a dovere, mentre addirittura entusiasmante è l'esperienza con i due pulsanti, che restituiscono finalmente a un fervente (e frustrato, io che gioco anche a **Pro Evolution** con gli stick, in mezzo a frotte di amici inamovibili dalla croce) sostenitore dell'analogico, come il sottoscritto, il piacere, per dire, di farsi le due di Lesmo o la Parabolica con il pieno controllo del gas. Un pad onesto e particolare, consigliato soprattutto agli appassionati di racing non così integralisti da farsi la postazione sedile-volante-pedaliera ma dotati di sufficiente senso critico per esigere un prodotto che sfrutti appieno le potenzialità della PS2.



Casa: X-Tecnologies

Distributore: CTO

Prezzo: 18,90 euro

Rapporto qualità prezzo: 7

Cheat

A CURA DI LUCIO PROSPERI

PS2

SPLASHDOWN

Nel menu delle opzioni tenete premuto il tasto R2 e premete velocemente alto, alto, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Cerchio. A questo punto apparirà una schermata in cui potrete inserire uno dei seguenti codici:

- **TopBird**: Non potrete mai essere buttati giù dalla vostra moto d'acqua
- **Hobble**: Circuiti in modalità 'hard' con gli avversari dotati di una Intelligenza Artificiale di livello normal
- **PmeterGo**: Performance Meter al massimo
- **Passport**: Sbloccare tutti i tracciati
- **AllChar**: Sbloccare tutti i personaggi
- **LaPinata**: Sbloccare tutte le tute



- **AllOutAi**: Intelligenza Artificiale al massimo
- **Festival**: Sbloccare tutti i filmati
- **Ibelieve**: Time Trial contro un extraterrestre
- **F18**: Time Trial contro un F-18 in miniatura
- **SEADOO**: Time Trial contro la propria ombra!



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Svegliare nemici addormentati

Dopo aver fatto perdere i sensi a uno qualunque dei nemici, potete decidere di risvegliarlo (chissà poi perché!) spruzzandogli contro il vostro spray congelante.

Modalità teste giganti

Nella schermata principale premete in rapida successione alto, alto, basso, Cerchio, Triangolo, sinistra, destra.



A questo punto un suono dovrebbe confermarvi l'avvenuta attivazione del codice, e quando giocherete tutti i personaggi avranno le teste sproporzionate rispetto al corpo!

Salute infinita

All'inizio del gioco mettetelo in pausa, quindi premete in successione X, Triangolo, Cerchio, Quadrato, sinistra, destra, sinistra, destra. A questo punto potrete andarcene in giro senza timore di perdere energia.

PROJECT EDEN

Durante una partita qualunque premete il tasto X per visualizzare il team menu. A questo punto premete il tasto SELECT, muovete lo stick analogico di sinistra verso l'alto, quindi ruotatelo per tre volte

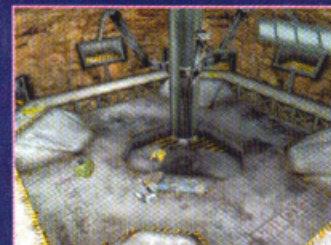


in senso orario e altrettante in senso antiorario (ricordandovi di continuare a tenere premuto il tasto SELECT). A questo punto nel menu dovrete notare l'apparizione di una nuova icona. Evidenziala e premete X, in modo da accedere al menu dei trucchi, nel quale poter abilitare tutte le armi, energia infinita o la possibilità di passare al livello successivo.



ROBOT WARS

- **Sbloccare tutto**: Inserite JPEARCE come nome per sbloccare tutti i segreti del gioco (robot, arene, trofei) e cominciare avendo a disposizione 9.999.999 crediti
- **Ottenere Behemoth**: Vincete la Russian Rampage Cup
- **Ottenere Chaos 2**: Vincete la Robot Wars World Championship Tournament Cup



- **Ottenere Firestorm**: Vincete la The Hamburg Heavyweight Cup
- **Ottenere Hypnodisc**: Vincete la Filip Frenzy Tournament Cup, utilizzando Chaos 2
- **Ottenere Mortis**: Vincete la Liberty Lightweight Cup nella North America Arena con un robot di classe 'lightweight'. A questo punto potrete



Sbloccare Dory Funk
Completate la modalità 'Carriera' utilizzando Terry Funk

Sbloccare Fritz Von Erich
Completate la modalità 'Carriera' utilizzando Kerry Von Erich

Sbloccare Ivan Koloff
Vincete il Versus Tournament

Sbloccare Jimmy Hart
Completate la modalità 'Carriera' utilizzando un lottatore qualunque nella categoria 'Loved'

Sbloccare King Kong Bundy
Vincete il Southeast Territory nella modalità 'Carriera'.



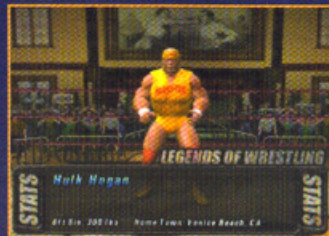
acquistare Mortis alla modica cifra di 40.000 copecchi

- **Ottenere Razor:** Vincete la The Nerves of Steel Cup
- **Ottenere Thor:** Vincete la Robot Wars Championship Cup
- **Livello Killmangiaro:** Vincete la Robot Wars Championship Cup per sbloccare questo livello, avendo però già sbloccato il livello Siberia.

LEGENDS OF WRESTLING

Sbloccare tutti i lottatori

Premete alto, alto, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, Triangolo,

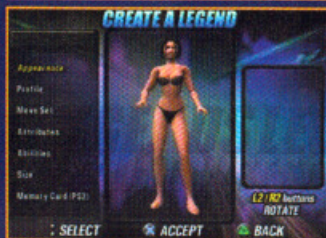


Triangolo, Quadrato nel menu principale. Otterrete tutti i lottatori e potrete salvarli, entrando nelle opzioni e selezionando appunto la voce 'salva'.

Sbloccare Captain Lou Albano

Per sbloccare questo personaggio non dovrete fare altro che completare la modalità 'Carriera', con un lottatore qualunque nella modalità 'Hated'.

Sbloccare David e Michael Von Erich
Completate la modalità 'Carriera' utilizzando Kevin Von Erich.



Sbloccare Mr.Fuji
Vincete le Tag Belts nella modalità Tournament.

Sbloccare Robert Gibson e Ricky Morton
Vincete il Tag Tournament.

Sbloccare Sabu
Completate la modalità 'Carriera' utilizzando The Sheik.

Arene Bonus
Completate la modalità 'Carriera' con qualunque personaggio per sbloccare le arene Back Lot, Gym e Beach Resort. Completate invece quella 'Exhibition' per sbloccare l'arena Casino.

DROPSHIP

Invincibilità

Selezionate l'opzione 'classified files' dal



menu principale e inserite come codice la parola TEAMBUDDIES.

Munizioni infinite

Selezionate l'opzione 'classified files' dal menu principale e inserite come codice la parola BLASTRADIUS

Primo livello bonus

Selezionate l'opzione 'classified files' dal menu principale e inserite come codice la parola KREUZLER



Secondo livello bonus

Selezionate l'opzione 'classified files' dal menu principale e inserite come codice la parola SHEARER

Terzo livello bonus

Selezionate l'opzione 'classified files' dal menu principale e inserite come codice la parola UBERDOOPER

MAX PAYNE

Selezione del livello

Completate il livello 'Subway A1' e tornate nel menu principale. A questo punto premete alto, giù, sinistra, destra, alto, sinistra, giù e Cerchio.

Energia infinita

Mettete il gioco in pausa premendo START, quindi digitate L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2. NB: Utilizzando il salvataggio automatico il codice potrebbe perdere d'effetto e sarete costretti a inserirlo nuovamente.



Munizioni infinite

Mettete il gioco in pausa premendo START, quindi premete L1, L2, R1, R2, Triangolo, Cerchio, X, Quadrato.

Armi e munizioni al massimo

Mettete il gioco in pausa premendo START, quindi premete L1, L2, R1, R2, Triangolo, Quadrato, X, Cerchio.

8 Pain Killer

Mettete il gioco in pausa premendo START, quindi premete L1, L2, R2, R1, Triangolo, Cerchio, X, Quadrato.

WIPEOUT FUSION

Astronavi animali

Andate nel menu cheat, selezionandolo dall'opzione 'extras' e inserite la seguente combinazione di tasti: Triangolo, Cerchio, Cerchio, Triangolo, X.

Scudi infiniti

Andate nel menu cheat, selezionandolo dall'opzione 'extras' e inserite la seguente





combinazione di tasti: Triangolo, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Quadrato.

Armi infinite

Andate nel menu cheat, selezionandolo dall'opzione 'extras' e inserite la seguente combinazione di tasti: Triangolo, Cerchio, X, Cerchio, Quadrato.

Astronavi più veloci

Andate nel menu cheat, selezionandolo dall'opzione 'extras' e inserite la seguente combinazione di tasti: Quadrato, X, X, X, Triangolo.

DYNASTY WARRIORS III

Filmati bonus

Premete R1, Quadrato, R1, Triangolo, R1, L1, Quadrato, L1 per ottenere la schermata 'Opening Edit'. A questo punto selezionate l'opzione 'replay' e tenete premuti i tasti R1, L1, R2, L2 e quindi X.

Tutti i generali

Premete R2, R2, R2, L1, Triangolo, L2, L2, L2, R1, Quadrato nella schermata dei titoli.



Tutti i generali Shu

Premete L1, Quadrato, Triangolo, R2, L1, L2, L2, R1, Quadrato, L1 nella schermata dei titoli.

Tutti i generali Wei

Premete L2, L1, Quadrato, Triangolo, L1, L2, R1, R2, L1, L2 nella schermata dei titoli.

Tutti i generali Wu

Premete Triangolo, Triangolo, L1, Quadrato, R1, R2, L1, L2, L2, L2 nella schermata dei titoli.

Test musicale

Premete nella schermata dei titoli L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2, Quadrato e Triangolo.

Tutte le sequenze filmate

Nella schermata dei titoli premete Triangolo, L1, Triangolo, R1, Triangolo, Quadrato, L2, Quadrato, R2, Quadrato.

KNOCKOUT KINGS 2001

Ecco una serie di parole-chiave da inserire per utilizzare alcuni pugili davvero interessanti.

Per combattere come Ashy Knucks

Usate MECCA come nome per un pugile della Modalità Carriera

Per combattere come Barry Sanders

Usate MRBARRY come nome per un pugile della Modalità Carriera

Per combattere come Bernardo Osuna

Usate OSUNA come nome per un pugile della Modalità Carriera

Per combattere come Chuck Zito

Usate ZITO come nome per un pugile della Modalità Carriera

Per combattere come Jason Giambi

Usate JGIAMBI come nome per un pugile della Modalità Carriera



Per combattere come David Demartini

Usate DEMART come nome per un pugile della Modalità Carriera

Per combattere come Joe Mesi

Usate BAILEY come nome per un pugile della Modalità Carriera

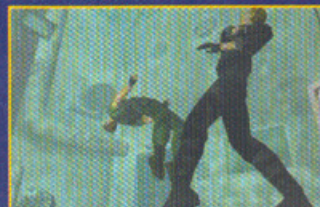
Per combattere come John Botti

Usate JBOTTI come nome per un pugile della Modalità Carriera

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Il codice di autodistruzione

Scrivete "VERONICA" come codice quando giocherete come Chris sul disco 2. Ora potrete aprire tutte le



porte e gli ascensori per salvare Claire con 5 minuti per scappare.

STAR WARS STARFIGHTER

Scrivete OVERSEER come codice nel menu di opzioni. Adesso potrete avere qualsiasi livello disponibile eccetto quelli per il multiplayer.



Invincibilità

Scrivete MINIME come codice del menu principale delle opzioni; il messaggio Invincibilità vi apparirà per confermare la correttezza dell'operazione.



40 WINKS

Recuperare vite perdute

Mettete il gioco in pausa (con il tasto SELECT) e premete in sequenza L1, alto, destra, L2, alto.

Modalità super deformed

In qualunque momento del gioco mettete in pausa (con il tasto SELECT) e premete in sequenza: L1, alto, destra, L2, alto. A questo punto rilasciate il tasto SELECT, per poi tornare a premerlo e digitate in successione L1, alto, destra, L2, alto.



BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Ripristina l'energia

Premete alto, destra, Quadrato, Cerchio, alto, giù, destra, sinistra durante le fasi di gioco.

Ripristina l'energia magica

Premete destra, destra, Quadrato, Cerchio, alto, giù, destra, sinistra durante le fasi di gioco.

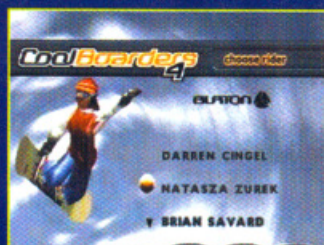


Tutti i filmati

Premete sinistra, destra, Quadrato, Cerchio, alto, giù, destra, sinistra durante le fasi di gioco. Così facendo potrete vedere tutti i filmati dal Dark Diary, accessibile premendo SELECT.

COOL BOARDERS 4

Caverna segreta nel Vermont (Slope Style)



All'inizio della pista noterete tre case sulla destra. Passata l'ultima c'è un'entrata segreta sempre sulla destra; superate i tre tronchi per raggiungere la caverna.

Rotaia segreta nel Colorado (Down Hill)

Una volta giunti alla grande curva con un mucchietto di neve sulla sinistra, potrete notare un accesso segreto dietro gli alberi. Entrateci e potrete correre sulle rotaie e arrivare al traguardo sbucando da un tunnel.

Passaggio segreto in Giappone (Down Hill)

Una volta giunti al bivio con il tempio di roccia, cercate di saltare sul tempio usando la rampa di fronte e quindi prendete il passaggio tra le rocce.

Ecco invece l'elenco delle cheat da inserire al posto del vostro nome, con i relativi effetti:

ICHEAT: Tutte le tavole e i personaggi

IMSPECIAL: Tutti i tracciati

NEWHILL: Accedete alla vostra collina privata!

Ecco invece come sbloccare i vari personaggi:

Mystery Man: Completate il torneo Colorado con Jimmy Hallop.

Crusty: Completate il livello Japan Special con un 100%

Orso: Battete tutti i record nel livello Francia e completate lo special stage.

HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE

Finale segreto

Raccogliete tutte le diciassette carte dei maghi e delle streghe, in modo da ottenere il finale segreto.

Diciottesima carta

Per ottenere la diciottesima carta dovrete ovviamente impossessarvi innanzitutto delle altre 17. Dopo aver sconfitto Lord



Voldemort nell'ultimo scontro, apparirà Ron (che vi canterà una canzone... ;) che vi consegnerà un'altra carta extra! Ovviamente in precedenza dovrete aggiudicarvi la finale della coppa Quidditch e scontrarvi con il cattivo Slytherin. A questo punto mettetevi comodi e godetevi i credits finali, quindi date un'occhiata alla vostra collezione di carte e noterete la presenza della mitica carta numero 18!

CIVILIZATION 2

Andate nell'opzione per rinominare le vostre città, quindi scrivete al posto del nome _cash (tenete premuto R1 per scrivere H). Questo scherzetto vi regalerà 30.000 dollari. Mica Pizza e Fichi!



COLIN MCRAE RALLY 2.0

Andate nel menu principale e selezionate l'opzione 'crea nuovo guidatore'. Quando il gioco vi chiederà una sigla di tre lettere scrivete quello che preferite, mentre nella successiva schermata, quando vi verrà chiesto il nome del guidatore, utilizzate i seguenti codici:

Mini Cooper: **JOBINITALY**

Lancer Road: **OFFROAD**

Sierra Cosworth: **JIMMYSCAR**

Ford Puma: **COOLESTCAR**



DI MASSIMO LOSA

Final Fantasy X

*Il capolavoro è stato svelato!
Final...mente il decimo capitolo
della saga fantasy per eccellenza
non avrà più segreti!*

ZANARKAND

Una volta controllato **Tidus**, parlate a tutti i fanciulli e a tutte le donne che vedete. Parlate di nuovo alle dame (sporaccionil!) e dirigetevi verso il **torneo di Blitzball**. Zanarkand sarà attaccata proprio nel bel mezzo del torneo. Dopo aver incontrato **Auron**, i due si dirigeranno verso l'obiettivo conosciuto come **Shin**. Dovrete combattere contro parecchi avversari, e quando vi sembrerà tutto finito vi ritroverete ad affrontare il primo mostro, del valore di 2400 HP. Dopo aver combattuto ancora qualche Shin, sarete entrambi accerchiati; cessate di combattere e occupatevi della **macchina** che si trova sul lato. Una volta distrutta, anche Zanarkand sarà annientata. Quando riuscirete di nuovo a controllare Tidus nell'acqua, pigiate **X** per spingervi sul fondo. Qui scorgete un ragazzo: nuotate verso di lui e parlategli (!!). Poi, ritornate a Zanarkand per asciugare le vostre armi.

OCEAN RUINS

Una volta reimpossessatevi di **Tidus**, seguite la **freccia rossa** posta sulla cartina in alto a sinistra. Continuate a nuotare sino a uscire dall'acqua. A un certo momento, dovrete sbarazzarvi di **tre pesciolini** e di uno molto più potente; ma non preoccupatevi, il combattimento sarà breve! Tidus



Le **SOLUZIONI**
degli altri capitoli
di Final Fantasy
su

www.gamearena.it





si renderà subito conto di quanto è forte quella specie di pescecane, e se la darà a gambe... Una volta fuori dall'acqua, vi ritroverete in una **grande sala** con una zona dove potrete accendere un bel fuoco, ma per il momento vi manca l'occorrente. Allora, recatevi nella stanza in basso a **sinistra** per recuperare il necessario per il falò; quindi, passate la **doppia porta** in alto e salite le **scale**. Prendete il **fiore** appassito, ritornate nella

sala e usatelo assieme al materiale prima raccolto per appiccare un bel **fuoco** caldo. Riposatevi al suo tepore, ma tenete sempre un occhio aperto per accorgervi dell'arrivo del prossimo mostro, **Kurikku**. Durante il duello sarete raggiunti da **Rikku**, che con le sue **granate** vi aiuterà a sconfiggere il cattivone; non dimenticatevi degli Al Bheds che avrete guadagnato dopo il combattimento...

SALVAGE SHIP/UNDERSEA RUINS

Parlate con **Rikku** e imparate l'uso della **Sphere Board**. Poi, parlate un po' con tutti prima di immergervi nell'acqua con Rikku. Pigiare sulla **X** per nuotare e seguite la **freccia rossa**; prima che Rikku si sia attivato e mentre ve ne state ritornando indietro, vi troverete faccia a faccia con l'ennesimo mostriciattolo, **Torusu**. Durante il combattimento pigiate a sinistra sul menu per utilizzare **Trigger** e recuperare così un po' di energia. Utilizzate **Rikku** per recuperare qualche oggetto e aver così ragione di Torusu. Dopo la lotta, ritornate sul battello dove avrete un piccolo colloquio con Rikku, che vi rivelerà come la patria di Tidus, **Zanarkand**, venne distrutta mille anni prima da Shin. Così, bisognerà che Tidus venga trasportato nel futuro... Il battello verrà quindi attaccato da Shin proprio come Zanarkand prima, e sarete costretti a salutare Rikku.

BISAIDO ISLAND

Dopo esservi risvegliati, potrete ammirare **Tidus** tutto indaffarato a impressionare gli spettatori del Blitzball; quando riuscirete a controllarlo, nuotate verso la riva. Se vi spingerete un po' più a **destra**, potrete recuperare le **Moon Scroll Wheel**: non potrete utilizzarle ancora, ma è sempre meglio averle con sé... Seguite **Wakka** sino al suo villaggio, ma prima dovrete affrontare qualche pesce e sconfiggerlo. Una volta arrivati al paesello, perlustratelo e parlate con chiunque vediate; troverete **tre scatole** che potrete aprire, poi andate a salvare la partita al **Monster Fighting Team Living Quarters**. Recatevi al **tempio** e parlate ai monaci, che vi delizieranno con la storia del villaggio. Ora tornate da Wakka, riposatevi e, quando vi sveglierete, sarete costretti a tornare al tempio in cerca del vostro ospite. Appena entrati, vi ritroverete in un bel **labirinto**, ove dovrete posizionare le **sferre** 'buone' negli appositi supporti per attivare i meccanismi desiderati. Ma Tidus potrà portare una sola sfera per volta, e contemporaneamente scoprire quando dovrà





inserire le sfere 'cattive' nei fori corrispondenti; aiutatevi con le indicazioni che troverete nei quadri. Dovrete però scoprire quali sfere inserire in quali incavi... e qui vi lasciamo tutta la sorpresa!!! Un solo aiutino: per poter aprire lo scrigno, dovete inserire la **Sfera spezzata** (quella color **magenta** e meno brillante) nel foro circondato da alcune linee (come fossero ragnatele). Dopo essere usciti dal labirinto, saluterete **Lulu**, **Kimari** e **Yuna**; attenzione, state per incontrare **Valfore**, la vostra prima invocazione! Dalla lunga sequenza seguente e dalla conversazione tra **Lulu** e **Wakka** potrete scoprire come Tidus assomigli stranamente al fratello maggiore di Wakka. Al vostro risveglio, Wakka offrirà a Tidus una **spada** (quella del fratello!). Quando **Yuna** avrà terminato le sue invocazioni lo potrete seguire, non prima d'aver sconfitto **Kimari** che incasserà parecchi fendenti. Non dimenticatevi, comunque, di recarvi nuovamente al **tempio** per parlare con una donna che vi permetterà di ottenere un attacco 'overdrive' per Valfore.



TRANSPORT SHIP RIKI

Parlate con tutti, e per finire con **Yuna**. Ora preparatevi, perché **Shin** vi attaccherà...

Mostri del livello: Shin (2000 HP)

Frammenti di Shin (200 HP)

Durante il combattimento **Shin** continuerà a scagliarvi addosso i suoi frammenti; uccidetene solo **due**, e risparmiate l'ultimo. Poi concentratevi completamente su **Shin**, che non potrete impensierire dalla lunga distanza. Dovrete perciò farvi aiutare da **Wakka** e dalle sue **magie nere**. Continuate con questa strategia, e lasciate che i vostri alleati dal basso potenziale si riprendano. Terminato il duello, **Tidus** cadrà in acqua e Wakka gli si accosterà per aiutarlo; dovete combattere di nuovo, ma questa volta controllando solo Tidus e Wakka, dovendo muovervi in **acqua**. **Shin** riuscirà a scappare, ma non prima di aver distrutto il villaggio di **Kiirika**.

KIIRIKA ISLAND

Ammirate **Yuna** mentre danza l'Ikai Okuri e dirigetevi verso la **foresta**, in direzione del tempio. Ma prima della partenza scorgete una **fanciulla**, in pericolo, in una vecchia casa. Potrete anche salvarla; in caso contrario, recatevi alla **taverna** per recuperare un oggetto. State attenti, ché un mostro vi sta spettando...

Mostro del livello (facoltativo): Ochyu (4700 HP)

Prima di abbandonare la foresta per il sentiero **a destra** del membro del Fighting Monster Team che monta di guardia, andate **a sinistra** per recuperare una **Sfera della Fortuna**. Parlando con gli altri personaggi potrete recuperare qualche altro oggetto, come potrete farlo sconfiggendo **Ochyu** prima di parlar loro.

Lungo la strada per il **tempio** troverete un altro frammento di **Shin**, e dovete affrontarlo.

Mostri del livello: Frammento di Shin (3000 HP)

Braccia di Shin (450 HP)
Prima di tutto, dovete sbarazzarvi delle **braccia** di **Shin**, che hanno la capacità di assorbire tutta la vostra magia e di renderla inefficace. Attaccatele continuamente, facendo ben attenzione che non vi stringano a loro, senza però mai usare le **magie d'acqua**, che riuscirebbero solo a ridargli vigore. Ora dovete affrontare il secondo labirinto nel tempio **Kiirika**; per conquistare il tesoro della Sfera spezzata dovete:

- 1) spingere il **padiglione** verso il punto che scintilla a terra;
 - 2) porre una **Sfera Kiirika** (quella **rossa**) nel padiglione;
 - 3) prendere la nuova **Sfera Kiirika** apparsa e metterla in qualunque luogo vogliate;
 - 4) porre la **Sfera spezzata** nell'esatto luogo da dove avete preso la Sfera Kiirika.
- In questo modo apparirà lo **scrigno**; uscite dal labirinto per ottenere l'invocazione **Ifrit**, ritornate al villaggio e recatevi al **porto**.

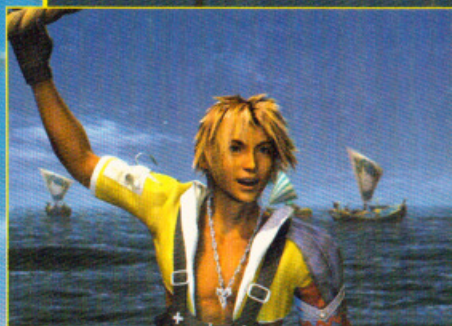
TRANSPORT SHIP WINO

Scendete nella **stiva** del battello, ricordandovi di stare zitti d'ora in poi... Incontrerete il mercante ambulante **Ouakaya**: se deciderete di prestargli dell'argento, poi potrete ottenere degli oggetti a buon mercato: fatelo, e non ve ne pentirete! Risalite in superficie e parlate a **Lulu**, **Wakka** e **Yuna**; dirigetevi a **prua**, avvicinatevi al Blitzball e osservate la sequenza. Cercate d'impadronirvi del **Jekt Shot** seguendo sul joypad la direzione corrispondente all'**ordine delle parole** che appariranno sullo schermo: se le parole compaiono in alto, digitate **Su+0**; se appaiono a destra, digitate **Destra+0**; se compaiono in basso a destra, **Giù+0** ecc. Se riuscirete nel giochino, i giocatori di blitzball cercheranno di imitarvi nella vostra conversazione con **Yuna**; altrimenti rimarrete solo voi due e gli altri se ne andranno.

RUKA

Nella lunga sequenza iniziale tutti i personaggi seguiranno la **freccia rossa**. Dovrete trovare





Auron, che continuate a credere di aver visto, e **Yuna**, che nel frattempo è scomparsa. Terminata l'azione, sarete automaticamente trasportati sul battello **Al Bhed** per affrontare un nuovo mostro.

Mostro del livello: Macchina Al Bhed (6000 HP)
Ecco come fare per distruggere il nuovo avversario: incominciate a far utilizzare a **Tidus** il suo Trigger per poter osservare la gru dall'altro lato del battello, poi azionata con la magia Fulmine di **Lulu**. In questo modo, attaccandola continuamente, Al Bhed sarà sconfitta.

Una volta ritrovata **Yuna**, dovrete tornare all'arena del blitzball per rimpiazzare **Wakka** rimasto ferito; non preoccupatevi dell'eventuale risultato, assolutamente ininfluente ai fini del gioco complessivo. Ma dopo la partita appariranno numerosi nemici, terrificanti nell'aspetto ma non altrettanto nella potenza; uccisi i pesci, **Auron** vi raggiungerà. Dopo esservi sbarazzati dei mostri potrete ammirare la nuova invocazione di Auron, **Anima**.

MIHEN ROAD

Lungo il percorso parlate coi viaggiatori per ottenere qualche oggetto interessante; potrete anche scorgere una donna in disparte: si tratta di **Berugemine**, una grande evocatrice. Parlatele, in cambio di alcune indicazioni per **Yuna**; in seguito vi sfiderà a duello per mettervi alla prova, ma poi vi restituirà le vostre evocazioni. Vi donerà anche un **bracciale** a seconda di come si svolgerà il combattimento: in caso di vittoria, il manufatto vi proteggerà dal silenzio, altrimenti fungerà da semplice ornamento: scegliete un po' voi se non vi conviene vincere! Ripreso il cammino, dopo un giusto riposo dovrete affrontare il

Mostro del livello: Chocobo Eater (10.000 HP)
Anche questo pennuto non è eccessivamente forte; dopo averlo "regolato", **Lin** vi offrirà un giro gratis sui suoi chocobo, salvo poi ripromettersi di farvelo pagare più avanti... Non abbiate scrupolo nell'esplorare anche l'angolo più minuto di **Mihen Road**, una volta arrivati: gli **scrigni** sono parecchi! Terminato il rifornimento, seguite la **freccia rossa**: potrete anche scendere dalla vostra insolita cavalcatura, che comunque non vi sfuggerà. Quando arriverete nei pressi di un **carretto** che blocca la strada, parlate un po' con tutti: a questo punto il chocobo se ne andrà. Sarà allora che il carretto si scosterà, e tutti cercheranno di passare inutilmente: Solo l'apparizione di **Seymour**

permetterà a **Yuna** di oltrepassare la grande porta per uscire da Mihen.

KINOKO MUSHROOM ROCK ROAD

Dirigetevi lungo il sentiero sino ad arrivare nei pressi di un **ascensore**; ora andate verso il basso per parlare ai membri del Monster Fighting Team che avevate incontrato a Bisaido. Terminata la conversazione, salite sull'ascensore e arrivate al centro della schermata; **SALVATE** e cercate di riempire il vostro overdrive in vista di un duro combattimento. Dopo la sequenza della discussione tra i personaggi, accettate gli oggetti donativi da **Quakaya** e svuotate per bene tutti gli scrigni che trovate; così potrete interpellare il soldato sulla **destra**, scegliere la **seconda opzione** e affrontare così **Shin**.

Mostro del livello: Frammenti di Shin (corpo, 12.000 HP; testa, 3000 HP; braccia, 800 HP x 2)
Scegliete come primo obiettivo la **testa**, che può avvelenarvi ma che in compenso non può rigenerarsi... Poi concentratevi sulle **braccia** per raggiungere il **corpo**, cercando di annientarlo mentre le membra si rigenerano. Dopo la lunga battaglia godetevi il bel filmato, ma non cantate vittoria troppo presto: vi attende un nuovo scontro, questa volta gestito da **Seymour, Auron** e **Yuna**.

Mostro del livello: Frammenti di Shin (corpo, 6000 HP; testa, 1000 HP; braccia, 800 HP x 2)
Attaccate con la **spada** di Auron e la **magia nera** di Seymour, lasciando a **Yuna** il compito di curarvi quando i vostri HP se ne staranno andando in fumo. Quando riuscirete a indebolirlo, Shin sarà alla vostra mercé. Quando **Tidus** riprenderà conoscenza, si rivolgerà a **Gatta**, l'unico sopravvissuto, sebbene assai prostrato... Quindi, parlate ai vostri fidi e abbandonate questo periglioso sentiero.

JYOZE ROAD

Arrivati al **tempio**, parlate con chiunque per avere in regalo degli oggetti. Qui dovrete affrontare il terzo labirinto: eccovi le indicazioni per ottenere il **Tesoro della Sfera Spezzata**.

- 1) Quando apparirà l'ascensore, non saliteci subito, bensì toccate l'angolo del muro illuminato alla vostra **sinistra**;
- 2) recuperate la **Sfera Spezzata** e salite sull'ascensore;
- 3) piazzatela nel **padiglione** apparso nel frattempo. Se avrete agito correttamente, nell'abbandonare il tempio otterrete l'invocazione **Ixion**; ora potrete svegliare **Yuna**, che si trova nella sala a **sinistra**, e rimettervi in marcia.

ILLUSION LIGHT RIVER

Incontrerete ancora **Berugemine**: se Yuna riuscirà a sconfiggerla le offrirà la **Summon's Heart**, che vi permetterà di usare delle abilità d'invocazione utilizzando degli elementi del menu iniziale. Arrivata a **Ciparf Riding Dock**, la "banda" vorrà riposarsi; approfittatene per far conoscenza con i vari viandanti, ma senza dar loro molta confidenza... Quando sarete pronti, iniziate la conversazione col tipo accanto all'**ascensore** per





continuare la vostra avventura; ma fate ben attenzione: **Al Bheds** apparirà all'improvviso con l'intenzione di rapire **Yuna**.

Mostro del livello: Al Bheds Catcher (4000 HP)
Trattandosi di un combattimento... sottomarino, solo **Wakka** e **Tidus** potranno parteciparvi; il nemico è molto forte, e i suoi attacchi Fulmine potranno farvi parecchio male! Temporeggiate, e badate a rigenerare sempre le forze prima di portare i vostri attacchi. Superato questo scoglio, il resto del tragitto sarà tranquillo, ideale diremmo per ripristinare le vostre energie! Intrattenetevi con i vostri amici, dirigetevi verso Nord-Est e inoltratevi nella foresta: qui incontrerete **Rikku**, che vi si ricongiungerà dopo una breve conversazione.

GUADO SALAM

Recatevi in casa di **Seymour**, dove assisterete a una sequenza; quindi seguite il sentiero per arrivare a una caverna. Siete giunti a **Ikai**, luogo di riposo delle anime dei defunti... Parlate a **Wakka** e **Yuna**, e potrete ripartire. Arrivati a **Guado Salam**, potrete scegliere di rivolgervi a **Lulu** o a **Rikku**; dopodiché, dirigetevi verso la caverna di sinistra che dà sulle Thunder Plains. Nei pressi dell'ingresso potrete scorgere la giovane monaca **Ebon** in pieno stato catartico; parlatele, e sarete pronti a ripartire tutti assieme.

THUNDER PLAINS

Arrivati nelle vicinanze, una breve sequenza vi spiegherà il modo di evitare i fulmini che continuamente si abbattano all'entrata; non preoccupatevi, in quanto si tratta di un mini-gioco che vi permetterà di impossessarsi dell'ultima arma di **Lulu**: vi lasciamo volentieri la sorpresa...



Troverete due grosse pietre con un'incisione che assomiglia stranamente a due **Sabotendas** in cammino. Schiacciate **Quadrato** perché i vostri compagni si inginocchiino, e questo libererà alcuni **Sabotendas**; potrete sempre cercare di sfidarli per impossessarsi delle loro armi, ma sfortunatamente la loro tendenza alla fuga vi renderà questa possibilità molto esigua... Potrete invece incontrare un **Travel Company**, e approfittarne per far riposare la vostra truppa, soprattutto **Rikku** che appare piuttosto provata dai fulmini. Seguite **Yuna** in una camera e parlate a **Wakka**, poi a **Rikku**; sarete così pronti per ripartire, proseguendo sempre dritti.

MAKARANYA

Parlate con quel tipo strano per poter partecipare al mini-gioco e impadronirvi dell'ultima arma di **Kimari**: il tutto consiste nel catturare delle farfalle blu; nel caso riusciate a intrappolarne una rossa, allora incontrerete la metà dei nemici che infestano la foresta. Proprio prima di arrivare al lago, **Auron** vi condurrà a recuperare un oggetto che **Jekt** aveva lasciato dieci anni prima: ma un mostro vi sbarrerà la strada...

Mostro del livello: Sphere Manager (11.000 HP)

Utilizzate contro questo mostro le **Power Break** di **Auron** e le **Ba-water** di **Yuna**; gli altri componenti il gruppo dovranno essere pronti a rifocillarsi di energia nel caso vi dovesse servire, ma il combattimento non si rivelerà così ostico...

Una volta ucciso lo scocciatore, potrete recuperare la **Sfera di Jekt**: in essa troverete delle immagini di **Braska**, **Auron** e **Jekt** dei bei tempi passati!

Ora non vi resta che dirigerli verso il lago

Makaranya; quando incontrerete **Ouakaya**

dovrete rispondere "Takasugi", ed egli abbasserà il prezzo solo se l'avrete aiutato quando ve lo aveva chiesto. Ma è la volta dell'ennesimo mostro, nuova impersonificazione di **Al Bheds**...

Mostro del livello: Al Bheds Gunner (corpo,

16.000 HP; sigillo magico, 1000 HP)

Potrete anche distruggere il sigillo, ma una volta fatto **Al Bhed** utilizzerà degli attacchi da 1000 HP; se volete evitare tutto ciò, dedicatevi

esclusivamente alla distruzione del corpo.

Terminata la battaglia, **Yuna** abbandonerà momentaneamente il gruppo e voi vi recherete al tempio **Makaranya**. Non appena messovi piede, dovrete affrontare **Seymour** con l'aiuto di **Yuna**, che nel frattempo vi si sarà ricongiunta. E non dimenticatevi di **Shiva**, anche se non avete ancora avuto l'occasione di nominarla...

Mostri del livello: Seymour (6000 HP)

Guado Guards (2000 HP x 2)

Non dovrete far altro che equipaggiare uno del gruppo con un'arma pietrificante, così da eliminare le **Guado Guards** che cercano di rifornire **Seymour** d'energia. In questo modo vi sarà più semplice attaccare **Seymour**, che userà le proprie magie sempre in questa sequenza: **ghiaccio, fulmine, acqua, fuoco**. Fate in modo che le ba-magie di **Yuna** possano contrastare quelle di **Seymour**, e il combattimento non sarà troppo rischioso.

Ma quando il mostro si riterrà in pericolo invocherà l'aiuto di **Anima**.

Mostro del livello: Anima (18.000 HP)

Utilizzate la vostra ultima invocazione "???" (**Shiva**) ancor prima che inizi il nuovo combattimento, poi non vi resterà che buttarvi nella pugna con il suo prezioso aiuto! Se i suoi HP si abbasseranno troppo, cercate di ripristinarli con una **magia di ghiaccio**; di questo passo **Anima** non dovrebbe darvi fastidio più a lungo. Potrete comunque attaccare **Anima** anche sul piano strettamente fisico, ma senza dimenticare che la sua possanza potrebbe anche distruggere i vostri compagni in un solo colpo... Date retta, usate **Shiva** e non pensateci più! Una volta risolto anche questo problema, gli HP di **Seymour** saranno ripristinati (6000 HP) e vi toccherà affrontarlo un'altra volta; ma le sue mosse sono scontate (ve le ricordate, sbadati?) **Ghiaccio, fulmine, acqua, fuoco** e non dovrete avere problemi ad annientarlo. Rimandatolo per l'ultima volta dal suo creatore, vi ritroverete dinanzi un altro **labirinto**: piazzate la **Sfera Spezzata** in basso, nel buco di **destra**, e otterrete il tesoro. Per uscirne senza problemi, dovrete muovervi come si trattasse di un nuovo percorso che stia per apparire; così distruggerete il vecchio sentiero e potrete uscire dal labirinto. Mettetevi a correre per sfuggire alle **guardie**; dovessero malauguratamente raggiungervi, affrontatele come si deve: non sono così coriacee come promettono... A questo punto **SALVATE** e preparatevi a una nuova scaramuccia:

Mostri del livello: Windigo (18.000 HP)

Guado Guards (1200 x 2)

Utilizzate un'invocazione per sbarazzarvi delle



Guards che, come nelle precedenti battaglie, devono solo ripristinare gli HP del padrone, e concentrarsi sul più rognoso **Windigo**. Questo emulo di John Wayne (con un simile nomignolo...), a parte gli scherzi, è un vero osso duro: i suoi attacchi sono da 1000 HP, e per bloccarlo dovrete utilizzare tutto il talento di Auron, compresi i cambiamenti di stato come **Silenzio**, **Sonnolenza** e **Oscurità**. Una volta sconfitto Windigo, potrete recarvi al **lago Makarnya** per riposarvi e svuotare qualche scrigno... ma fate attenzione a Shin!

SANUBIA DESERT

Tidus si risveglia tutto solo in un'oasi del Sanubia Desert. Tutti gli altri sono scomparsi (a meno che non si tratti del contrario...), e non può far altro che andare a cercarli: ma quello che troverà non potrà fargli molto piacere...

Mostro del livello: Zuu (12.000 HP)

D'un tratto, in pieno combattimento, ecco **Auron** e **Lulu** che vengono a darvi una mano: qualche attacco ben portato e Zuu scappa verso **Ikai**. Ma voi continuate la ricerca, che vi porterà a scoprire come Sanubia sia un territorio di Al Bhed a metà tragitto. Sarà **Rikku** a portarvi fuori, seguendo sempre la **freccia rossa**.

AL BHED HOME

Dopo aver ammirato lo splendido filmato, entrate con tutta la truppa nella casa alla ricerca dei **libri**. Non scoraggiatevi, e non esitate a cercare e cercare, anche riguardando negli stessi luoghi. Per aiutarvi, potrete consultare l'**elenco** che si trova prima della sezione. A un certo punto, vi ritroverete in una sala dalla forma a Y. Dopo il punto di salvataggio, andate a **destra**: troverete **due scrigni** in una sala; se avete trovato i libri, potrete tranquillamente conoscere il codice per aprire il primo scrigno: **5633**. Per aprire il secondo contenitore scegliete le opzioni in quest'ordine: **3, 4, 2 e 1**. Ritornate al punto di salvataggio, e questa volta passate dalla porta a **sinistra**: prima di arrivare al sicuro scoprirete parecchie cosucce interessanti, tra le quali il fatto che **Yuna** dovrà sacrificarsi per poter usare l'invocazione **Ultima**. E ora, un bel viaggio sul vascello Al Bhed: ma non potrete minimamente controllarne la rotta, quindi godetevi il panorama!

AIRSHIP

Parlate a lungo con **Cid**, poi con **Auron**; quindi, uscite dalla sala e rientrateci, dopo aver esplorato il naviglio, per poter ammirare una sequenza. Parlate quindi a tutti gli Al Bheds che vedrete, e vi doneranno degli oggetti. Al termine della sequenza, parlate al **pilota** in fondo alla sala e poi ancora con **Auron**; è adesso la volta di un'altra sequenza, e di un altro mostro (ma quanti ne sono?!).

Mostro del livello: Efureie (32.000 HP)

Tranquilli, l'esserone non ha potenzialità estreme, a parte l'avvelenamento e la pietrificazione (meno male, pensavamo peggio...). Nel caso (assai frequente, ve lo assicuriamo...) doveste ripristinare gli HP della vostra compagnia, abbiate cura di far allontanare **Cid**: solo allora potrete guarire e affrontare il mostro.

Nota: solo **Rikku** e **Tidus** possono comunicare con **Cid**; **Cid** può usare i suoi missili solo per **tre volte**, dopodiché dovrà dar battaglia normalmente. Una volta sconfitto Efureie, il vascello vi porterà alla prossima destinazione.

HOLY BEBERU TEMPLE

Non c'è gran che da fare, qui, e potrete avanzare tranquillamente nel gioco: dovrete soltanto (e te pareva...) affrontare i nemici e seguire la **freccia rossa**! Arrivati al **tempio Beberu**, dovrete uscire dal labirinto per recuperare l'invocazione **Bahamut**, indispensabile... Dovreste aver trovato la soluzione con la Sfera Spezzata per poter uscire; se vi siete

bloccati prima, perciò, ciccias! non potrete uscire, e nemmeno avere Bahamut. Un attimo prima, potrete vedere **Yuna** prima della punizione e controllarla, cercando di trovare l'uscita. Potrete anche raggiungere **Kimari**, **Lulu** e **Auron**, assieme ai quali combatterete. Ma se non riuscirete a trovarli, si faranno vivi loro una volta che sarete usciti dal labirinto; concentratevi quindi sulla ricerca della via giusta. Del resto, quando vi sarete impossessati della mitica **Bahamut** non dovrete temere alcun nemico! Quando il tunnel assumerà una colorazione **rossastra**, significherà che la meta è vicina; cercate di rinfrancarvi, quindi, perché dovrete affrontare l'immane mostro: sempre dritti, perciò, sino a incontrare il **Mostro del livello: Summoner Isaaru (Ifrit, 10.000 HP; Valfore, 10.000 HP; Bahamut, 20.000 HP)**

La battaglia sarà semplice se saprete muovervi alla bisogna: occorrerà semplicemente sfruttare le debolezze delle invocazioni di **Isaaru**! Per combattere **Ifrit**, invece, dovrete usare **Shiva** e le sue **magie di ghiaccio**. Utilizzando **tre volte** il vostro **Bahamut**, invece, avrete facilmente ragione di **Valfore**. Per quanto riguarda il **Bahamut di Isaaru**, vi potrà creare qualche complicanza grazie alla potenza dei suoi attacchi; ma se conoscete la magia **Guarigione**, un suo utilizzo continuo spedisce l'importuno negli inferi da dove era uscito. Terminata la pugna, potrete di nuovo controllare **Tidus**; nella calda protezione delle acque, rinfrancatevi per bene e preparatevi a un nuovo combattimento: nuotate **dritti** davanti a voi, superate il punto di salvataggio e potrete scorgere il **dragone**.

Mostro del livello: Efureie = Orutana (16.384 HP)

Efureie, novella Gorgona, può pietrificarvi, e l'unico modo di resistergli è quello di procurarsi un'armatura ben resistente... altrimenti sono dolori grossi! Per rendervi la vita più facile potrete aprire le porte **2 X 2** con il **Trigger**, ma in questo modo vi giocherete la possibilità di raccogliere dalle due scatole delle armi per **Tidus** e **Wakka**. Solo se i vostri compagni saranno a un buon livello e ben equipaggiati potrete sconfiggere Efureie conservando i due scrigni intatti.

Conclusa la lotta e usciti dall'acqua, i vostri compari potranno riunirsi, ma solo per poco...

Approfittatene per procurarvi da **Ouakaya** tutto quel che vi occorre e attraversate il ponte per congiungervi a **Kimari**, da cui però vi attendono...

Mostri del livello: Seymour Transformed

(36.000 HP)

Magic Illusion alien (4000 HP)





Usufruite dei comandi Trigger con **Tidus**, **Yuna**, **Auron** e **Kimari** per parlare a **Seymour**. In questo modo gli attacchi di Tidus, Auron e Kimari aumentano di potenza e la difesa magica di Yuna si moltiplica. Seymour ("... ancora tu! Ma non dovevamo vederci più?") vi attaccherà sempre nello stesso modo (**ghiaccio**, **fulmine**, **acqua**, **fuoco**), ma potrà farlo anche **due volte** nello stesso turno... e questo complica abbastanza le cose! Utilizzando la **ba-magia** su tutti i vostri compagni, Seymour userà il suo ultimo attacco particolarmente potente; usatela allora solo su **due personaggi** alla volta per non correre dei rischi inutili... Seymour potrà contrastare le vostre evocazioni con un attacco, ma a quel punto saprete bene cosa fare! L'**Alien** può creare delle complicazioni; in quanto quando sarete sul punto di ucciderlo potrà utilizzare le **HP** di Seymour per riprendersi: concentratevi dunque su Seymour che, buono a sapersi, può anche essere imprigionato: approfittatene!

MAKARANYA FOREST

Dopo la sequenza filmata, il vostro gruppetto si rimetterà in cammino: e in modo molto semplice, anche, visto che non esiste che una strada soltanto!

NAGE PLAINS

L'uscita è posta a Nord-Ovest (in alto, a **destra** sulla cartina): non ve lo scordate!

C'è una **caverna** nel centro della foresta, con un punto di salvataggio cui dovrete recarvi prima di continuare il percorso. Potrete anche incontrare **Berugemiine**, a **sinistra** della caverna, che vi offrirà le **Summon's Beast Heart** se Yuna si allenerà ancora una volta con lei; ma non preoccupatevi se non la vedrete, visto che vi attenderà comunque al tempio **Remiamu**. Una volta concluso qui, dirigetevi verso **Nord-Ovest** e preparatevi per una bella sequenza di botte col

Mostro del livello: Guardian Robot (64.000 HP)

Come prima mossa, fate distruggere l'armatura da **Auron** in modo che il combattimento sia meno pericoloso. Le **magie nere** e **Confusione** basteranno per ridurre il robot a un ammasso di ferraglia, dopodiché potrete continuare il gioco o sbizzarrirvi in qualche hobby supplementare, come:

- Allenamento coi mostri
- Allevamento dei chocobo
- Temple Remiamu (invocazione Megus 3 Sisters)
- Cave Inorogo

GAGAZETT MOUNTAIN

Prima dell'ingresso, scioppatevi una lunga sequenza. Pazienza, ci vuole pazienza con 'sti giapponesi... In compenso, poi, **Kimari**

dovrà battersi da solo contro i suoi avversari di sempre, **Biran = Ronzo** e **Enko = Ronzo**.

Mostri del livello: Biran = Ronzo

Enko = Ronzo

(i loro HP varieranno a seconda di quelli di Kimari, sempre comunque in un rapporto 4/3) Anche se Kimari dovrà sbrigarsela da solo, nessun pericolo: basterà **Dragon Sword** per avere la meglio di questi due imbecilli!

Nota: Biran e Enko vi permetteranno di conoscere tutte le abilità dei nemici che avete incontrato sinora; cercate di recuperarle prima di sconfiggerli. Dopo la vittoria, il dan si rimette in cammino, facilmente distinguibile tra le montagne. Prima di abbandonare questi luoghi ameni, nicanate le vostre 'pile'... Volete sapere il perché? Cominciate a SALVARE e dirigetevi verso la **caverna**.

Mostri del livello: Seymour Final Transformation (70.000 HP)

Light Illusion Machine (5000 HP)

Intendiamoci, **Seymour** non è da solo... e in più si è fatto anche più intelligente! Il suo attacco abituale consiste nell'utilizzare **Zombie** su un soggetto prima di ucciderlo all'istante con **Ranimer**. Quindi, fate in modo che le vostre armature siano in grado di resistere agli **Zombies**! Come al solito, le vostre invocazioni saranno valide solo per una volta; ma il combattimento non sarà difficoltoso se il vostro potenziale sarà al completo... **Yuna** e **Kimari** possono parlare a Seymour per aumentare la **difesa magica** di Yuna e gli **attacchi** di Kimari, ma cercate di colpire subito, senza perder tempo prezioso. Dopo la battaglia, **Tidus** si addormenterà e sognerà di tornare a Zanarkand; risvegliatosi, il gruppetto si rimetterà in marcia. Durante il tragitto, potrete applicarvi su due minigiochi:

- 1) Blitzball: solo per Wakka
- 2) Posizionate i personaggi 'buoni' nei cerchi 'buoni'.

Dedicatvi, quindi, scrupolosamente a rintracciare ogni oggetto presente nelle **caverne**; poi, una bella salita che vi permetterà di ricaricarvi di un po' di energie, visto che al termine della scalata vi attenderà un bel mostro... A questo proposito, non dimenticatevi di SALVARE appena potrete!

Mostro del livello: Holy Ground Guardian (40.000 HP)

Il combattimento sarà durissimo: utilizzate quindi i vostri attacchi migliori e cercate di non far morire troppo rapidamente i vostri compagni. Cercate di ripristinare molto rapidamente i vostri HP, vista la potenza terribile del nemico. Dopo un'ultima sequenza, vi ritroverete a **Zanarkand**.

ZANARKAND RUINS

Niente da rimarcare, se non il fatto di procedere speditamente e dritti lungo le rovine.

EBON = DOME

Siamo alle ultime battute del gioco: ancora un **labirinto** e... Non vi immaginate cosa ancora? È sicuramente l'enigma più facile del gioco: dovrete riprodurre sul terreno, usando i mattoni, ciò che vedrete sullo sfondo. Una volta terminato il lavoretto, preparatevi ad affrontare il solito rompiscatole!

Mostro del livello: Demon Sky Guardian (52.000 HP)

Per prima cosa, per mezzo del **Trigger** ponete i vostri personaggi alle spalle del diavolaccio, l'unico modo per abatterlo. Potrete utilizzare attacchi overdrive, ma forse converrà risparmiarli per altri scontri più impegnativi... Usate perciò gli altri attacchi, non dimenticandovi mai di ripristinare i vostri HP. Usciti vittoriosi dal duello, prendete l'**ascensore** e scendete: durante il tragitto, una lunga sequenza cinematografica e la decisione di combattere **Yunareska** una volta per tutte.

Mostro del livello: Yunareska (prima forma, 24.000 HP; seconda forma, 48.000 HP; terza forma, 60.000 HP)

Yunareska può annullare Velocità, Scudo e



Armatura se le utilizzerete per difendervi; vi contrattaccherà con **Oscurità** quando userete la forza fisica e con **Silenzio** quando proverete la magia. Se la vostra armatura vi protegge contro l'Oscurità, attaccatela fisicamente... e si trasformerà in un'altra forma dagli stessi poteri, con in più la possibilità di usare **Zombie**. La terza forma avrà l'aiuto di **Confusione**: e qui occorrerà per forza utilizzare l'overdrive per averne ragione. Usciti dal labirinto dopo la vittoria, ritroverete il vostro **vascello**: saliteci e fatevi un bel giro, per poi tornare a **Ebon = Dome**. Qui dovrete recuperare il tesoro della Sfera Spezzata; vicino al punto di salvataggio, potrete utilizzare il **teletrasporto**. A destra, poi in **su**, e vi ritroverete dinanzi al **tempio**, in cui l'enigma sarà altrettanto semplice: dovrete muovervi sui **mattoni bianchi**. Ce ne sono in tutto 7, 3 nella sala piccola e 4 in quella grande; ponete la sfera nell'incavo ed è tutto.

AIRSHIP

Cercate **Yuna** e parlategli; poi, ritornate alla sala-controllo e scegliete la vostra nuova destinazione.

GREAT BRIDGE

Dopo la sequenza dell'Holy Berberu Temple, potrete aggiungere una nuova destinazione alla lista del vostro battello.

SHIN

Scesi dal battello, è ancora battaglia!

Mostri del livello: Braccio sinistro di Shin (65.000 HP)

Braccio destro di Shin (65.000 HP)

Frammento di Shin (20.000 HP)

Shin (36.000 HP)

Shin è resistente sia agli attacchi fisici che a quelli magici, e quindi dovrete sorprenderlo all'inizio, improvvisamente: utilizzate le abilità di **Auron** per indebolire le sue difese e poterlo attaccare. Quando vi accorgete che Shin sta approntando un attacco, utilizzate il **Trigger** di **Tidus** o **Rikku** per dire a **Cid** di spostare il battello. Una volta sbarazzatevi delle braccia, non vi resterà che Shin e il suo Frammento: state attenti a **Veleno**, che utilizzerà sovente. Usate i vostri attacchi più potenti, e dovrete riuscire a sconfiggerlo; poi, tornate al **battello** e **SALVATE**.

Quindi parlate a **Yuna**, e si materializzerà una sequenza; sul finire, scendete dal battello per affrontare ancora una volta Shin.

Mostro del livello: Shin (140.000 HP)

Il bruttone è inviperito, e non ve lo manderà a dire; se avete **Velocità**, utilizzatela sui vostri compagni. Cercate di usare i vostri attacchi migliori nel minor

tempo possibile, che se Shin riesce ad aprire completamente le sue fauci potrebbe inghiottirvi in un solo boccone! Quindi, la prontezza è essenziale!

DENTRO SHIN

Prima di continuare in questo livello, aumentate al massimo le vostre potenzialità! Restate accanto a un punto di salvataggio e rifornitevi sino a quando lo riterrete necessario... ma ricordatevi che, una volta abbandonata la posizione, non potrete più farvi ritorno! Quando ve la sentirete, salite sulle scale sino a vedere **Seymour**: inizia l'ultimo scontro! **Mostro del livello:** Seymour Ultimate Final Transformation (80.000 HP)

La prima cosa da fare è utilizzare **Auron** per rendere Seymour vulnerabile ai vostri attacchi; ormai Seymour è elementale, e voi scoprirete facilmente di quale elemento si tratta grazie al **colore** delle ruote dietro di lui. Sarà grazie a questo che potrete infliggergli seri danni.

Dopo il combattimento, seguite la **freccia rossa** sino alla fine; se vi ritroverete bloccati, ritornate sui vostri passi e cercate meglio... Spostatevi verso l'alto sino al punto di salvataggio; ispezionate il **sigillo rosa** per poter continuare, ma non dimenticatevi di **SALVARE**. In questa nuova sezione potrete vedere delle **stalagmiti**: ogni volta che ne toccherete una dovrete affrontare un nuovo mostro, e quando toccherete un **crystallo** sopra di voi otterrete un nuovo oggetto. Ottenuto il **decimo oggetto**, sarete trasportati nell'ultima sezione del gioco. Potrete osservare una sequenza prima che **Jekt** liberi l'**Invocazione Ultima** di Braska.

Mostro del livello: Invocazione Ultima di Braska (prima forma, 60.000 HP; seconda forma, 1210.000 HP)

Spell Pagoda (7000 HP per la prima forma; poi, a seconda dei danni provocati)

Utilizzate la stessa tattica dei vostri precedenti combattimenti, e ne uscirete senza problemi. Quando l'invocazione di **Braska** sarà ridotta al lumicino, allora potrete affrontare il mostro finale (finalmente!!!).

Mostro finale: Ebon = Jyu (99.999 HP)

A questo punto dovrete usare tutte le invocazioni di **Yuna**, utilizzando semplicemente la magia opposta a quella dell'invocazione. Poi, sarà la volta dello stesso **Ebon**: ritorneranno le **Spell Pagodas**, ma non saranno di così grande pericolo. Per il vostro combattimento finale non dovrete usare la forza fisica, in quanto Ebon per ogni attacco si rigenererà con ben 9999 HP; piuttosto, avvolgete tutti i vostri bravi personaggi con **Riflesso**. Ebon cercherà di usare **Gravità**, ma la magia gli si ritorcerà contro; in questo caso, non usate assolutamente magie simili a **Guarigione**: **Lulu** potrà ora attaccare Ebon a fondo, fino a quando i suoi HP saranno talmente bassi da poterlo eliminare con un sol colpo. E, "sentite a nnoi", se volete condurre il duello in modo rapido e abbastanza indolore, la formula magica è **Zombie+Ranimer**... Non vi stupite, avete terminato la lotta; ora, non vi resta che aggiungere ai vostri trofei anche FFX: complimentoni!!!

DOVE TROVARE TUTTI I LIBRI AL BHEDS

Ecco dove potrete trovare tutti e 26 i libri Al Bheds durante il gioco.

- 1) **Al Bhed Salvage Ship**: sul ponte a destra. Sanubia Desert Oasis.
- 2) **Bisaido Village**: base dei mostri Patrol Team Soldiers, sul bancone.
- 3) **Transport Ship Rikki**: sul lato della sala col trasformatore. Sanubia Desert Oasis.
- 4) **Port Kiriika**: Bar.
- 5) **Transport Ship Wino**: sala di controllo. Sanubia Desert Oasis.
- 6) **Ruka**: Ruka Stadium, sala B
- 7) **Ruka**: Ruka Theater, bancone
- 8) **Mihen Road, Travel Company**: parlate a Lin perché ve lo dia
- 9) **Mihen Road**: New Road North Area

10) **Kino Mushroom Rock Road**:

sulla scogliera

11) **Jyoz Road**

12) **Illusion Light River**: North

Shore, porto di Ciparf

13) **Guado Salam**: hotel

14) **Thunder Plains, Travel**

Company: parlate a Linz e

rispondetegli. Sanubia Desert

Oasis

15) **Makaranya Forest**: sul sentiero

che porta al lago

16) **Makaranya Lake**: proprio

davanti alla sede della Travel

Company

17) **Sanubia Desert**: nella parte

centrale, andate a sinistra del

torre che si trova verso l'alto

18) **Sanubia Desert**: sempre nella

parte centrale, andate alla destra

del ponte di salvataggio e cercate

vicino al segno Al Bhed

19) **Al Bed Home**. Non scordatevi

che avete un'unica possibilità per

trovarlo!

20) **Al Bhed Home**, Resident Area.

Sempre una sola possibilità, ma

questa volta ancora più difficile!

21) **Al Bhed Home**, Main

Passageway. Una sola possibilità!

22) **Holy Beberu Temple**, Monk's

Road. Sempre una sola possibilità!

23) **Nagi Plains**: partendo dal

centro, recatevi a nord-ovest

24) **Remiamu Temple**. Come

cercate Megus 3 Sisters!

25) **Valley Bottom**: Stolen Inorigo's

Cave.

26) **Omega Ruins**

- Una volta recuperati tutti i libri, parlate a Linz, la biondina che si trova sul vascello: vi darà 99 chiavi che vi permetteranno di aggiungere l'abilità Overdrive Double alle vostre armi.

- Utilizzate le Combine Spheres negli hotel perché gli Al Behds da voi recuperati possano apparire nelle vostre partite temporanee. I libri saranno inclusi nella lista degli elementi-chiave.

I migliori Giochi

PSone

RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO



(Infogrames): delirante, divertente, ingegnoso ed esaltante. Ecco, in quattro parole, come definire le avventure di Ralph, alle prese con il furto di pecora e l'ira del cane pastore!
VOTO: 95
n°8/agosto 2001 pag. 28.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



(Infogrames): grafica e atmosfera strabiliante per un'avventura inquietante con molti risvolti horror.
VOTO: 95
n°6/giugno 2001 pag. 30.

ISS PRO EVOLUTION 2



(Konami): semplicemente il miglior gioco di calcio di tutti i tempi, per qualsiasi tipo di piattaforma.
VOTO: 95
n°4/aprile 2001 pag. 24.

TIME CRISIS PROJECT TITAN



(Namco): il gioco ideale per sfoderare la propria pistola e far fuori un po' di terroristi. Necessarie mira e ottimi riflessi.
VOTO: 91
n°4/aprile 2001 pag. 28.

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

(Eidos): grafica da urlo, filmati da sballo e

situazioni 'piccanti' per uno dei titoli più interessanti degli ultimi tempi.

VOTO: 91
n°5/maggio 2001 pag. 28.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



(Acclaim): simulatore di acrobazie con la bicicletta. Piacevole e impegnativa variazione sul tema 'sport estremi', il cui capostipite resta sempre Tony Hawk. Per chi è alla ricerca di qualcosa di nuovo.
VOTO: 90
n°8/AGOSTO 2001 pag. 68.

C-12 FINAL RESISTANCE



(Sony): uno degli ultimi grandi giochi per PlayStation; grande atmosfera e realizzazione tecnica di livello.
VOTO: 90
n°4/aprile 2001 pag. 32.

STRIDER 2
(Capcom): il sequel di uno dei giochi da bar di culto.



Veloce, frenetico e divertente.
VOTO: 90
n°4/aprile 2001 pag. 41.

DRACULA 2 L'ULTIMO SANTUARIO



(Canal Plus): un'avventura sempre sul filo della tensione e della paura... com'è logico che sia quando si ha a che fare con il Conte Dracula.
VOTO: 90
n°9/settembre 2001 pag. 12.

VANISHING POINT

(Acclaim): un racing game ricco di modalità diverse.
VOTO: 90
n°5/maggio 2001 pag. 32.

SYMPHON FILTER 3



(Sony): il terzo capitolo per vestire gli eroici panni di Gabe Logan. Azione e sparatorie da film!
VOTO: 90
n°12/dicembre 2001 pag. 20.

X-MEN MUTANT ACADEMY 2



(Activision): un picchiaduro con tutti i più grandi eroi della serie degli X-Men, da Wolverine a Magneto.
VOTO: 88
n°10/ottobre 2001 pag. 20.

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

(Activision): secondo bellissimo capitolo per le avventure dell'Uomo Ragno, che fa sfoggio di completini davvero spettacolari!



VOTO: 88
n°12/dicembre 2001 pag. 24

FINAL FANTASY ANTHOLOGY



(Squaresoft): un tuffo nella storia della saga che ha fatto innamorare milioni di persone! Il quarto e il quinto capitolo di Final Fantasy, tutti per voi.
VOTO: 80
n°5/maggio 2002 pag. 24.

Eccoli, sono i migliori giochi usciti negli ultimi tempi per PSX e PS2. Sono quei giochi che non possono mancare nella collezione di un giocatore degno di questo nome! Questa agile guida vi permette di valutare immediatamente quali titoli meritino la vostra attenzione!

Play2

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



(Konami): Solid Snake è tornato! E questa volta non è solo! Il gioco della Konami rispetta ampiamente tutte le aspettative, proponendosi come uno dei più grandi titoli di tutti i tempi!
VOTO: 9
n°3/marzo 2002 pag. 12

GRAN TURISMO 3 A-SPEC



(Sony): il capolavoro è finalmente arrivato! Il primo gioco in grado di regalarvi emozioni e di sfruttare come si deve la potenza della PS2. Non averlo è un crimine contro l'umanità!
VOTO: 9
n°8/agosto 2001 pag. 34.

PRO EVOLUTION SOCCER



(Konami): la versione per PS2 del bellissimo ISS Pro Evolution non poteva che essere a sua volta un capolavoro. Bella la grafica, semplicemente spettacolari

realismo e sistema di controllo. Da avere!
VOTO: 8,5
n°10/ottobre 2001 pag. 32

WIPEOUT FUSION



(Sony): veloce, fluidissimo, adrenalina allo stato puro! Tutto questo è Wipeout Fusion, più che un videogioco di corse uno stile di vita, una realtà alternativa nella quale è splendido viaggiare!
VOTO: 8
n°2/febbraio 2002 pag. 12.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

(Square): il decimo capitolo della saga fantasy per eccellenza! Strepitosa grafica, filmati da sala cinematografica e tutta la giocabilità che ha reso Final Fantasy il gioco più amato da tutti gli appassionati.
VOTO: 8
n°5/maggio 2002 pag. 16.

IAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

(Sony): realizzazione tecnica e giocabilità superbe per il primo vero platform game 3D a sfruttare le potenzialità della PS2. Da provare!
VOTO: 7,5
n°1/gennaio 2002 pag. 32.

ICO



(Sony): un gioco che è

quasi un'esperienza. Ico è un titolo estremamente originale, caratterizzato da personaggi estremamente 'profondi' e una giocabilità nuova. Da provare!
VOTO: 7,5
n°3/marzo 2002 pag. 30

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



(Sony): un grandissimo racing game che vi permetterà di rivivere le emozioni del campionato mondiale, sulle piste più belle e impegnative del mondo!
VOTO: 7,5
n°12/dicembre 2001 pag. 30.

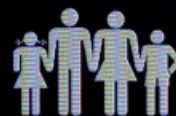
VIRTUA FIGHTERS 4



(Sega): uno dei picchiaduro storici approda grazie alla Sega sulla PS2, in un trionfo di lottatori ultradefiniti e ambientazioni fantastiche! Un'eccellente alternativa, nell'attesa di Tekken 4!
VOTO: 7,5
n°5/maggio 2002 pag. 32.

SOUL REAVER 2

(Eidos): il ritorno di uno degli eroi più amati e della storia della PSX, nello splendore della realizzazione sfruttando la potenza del Principe Nero. E la lotta a Kain sarà più spettacolare!
VOTO: 7,5
n°1/gennaio 2002 pag. 28.



basket line

ACCESSORI PER IL DIVERTIMENTO

TROVALI PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI AUTORIZZATI

**STAR
WARS**
EPISODI II

**NOKIA
3410**

Find your Force

È ingegnoso. Indipendente. Misterioso. E tu? Vivi al cinema l'avventura di Jango Fett in Star Wars Episodio II. Rendi protagonista il tuo telefono cellulare collegandoti al sito www.nokia.it/findyourforce. Lì potrai scoprire la forza del nuovo Nokia 3410, il telefono cellulare che ti permette di scaricare via WAP* applicazioni e giochi.



*Verificare la disponibilità dei servizi con il proprio operatore o fornitore di servizi.

**Club
NOKIA**

I film, non guardarli solamente. Con Club Nokia vivi tutte le avventure e le emozioni di Star Wars con i giochi, le grafiche e i toni di chiamata originali. www.club.nokia.it.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Copyright 2002e Nokia Corporation. Nokia e Nokia Connecting People sono marchi registrati di Nokia Corporation. Le caratteristiche possono subire modifiche senza obbligo di avvertimento. Variazioni sull'aspetto possono dipendere dal tipo di carta SIM e dall'operatore. Controllare la disponibilità dei servizi WAP con il proprio operatore o fornitore di servizi. La disponibilità di alcuni prodotti e servizi può variare da Paese a Paese. Per informazioni con i rivenditori Nokia più vicini. Alcuni servizi potrebbero essere soggetti ad ulteriori aggiustamenti. Verificare con il proprio operatore o fornitore di servizi. Tutti i contenuti "Star Wars" sono proprietà 2002 di Lucasfilm Ltd. Tutti i diritti riservati. Un logo dietro autorizzazione.

www.nokia.it/findyourforce